Пойманные игрой

Айя Субботина
Максим Субботин

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Они хотели всего лишь поиграть. Отдохнуть от серых будней. Но правила меняются. Скуки больше не будет. В реальный мир дорога закрыта, а смерть больше не неприятное неудобство. Все по-настоящему, пусть и происходит в виртуальной реальности.

Закончено. Версия от 28.04.13

-
- Пролог
- Глава 1
- Глава 2
- Глава 3
- Глава 4
- Глава 5
- Глава 6
- Термины

Субботина Айя, Субботин Максим

Форсвейм. Книга 1. Пойманные игрой

Пролог

Ледяная поверхность ложемента коснулась обнаженной кожи. Хагер поежился, чувствуя, как по спине побежали мурашки. Он до сих пор не привык к новой капсуле. Довольно низкая температура внутри аппарата, из стекла и полимеров, поддерживалась специально. Система работала таким образом, что подобная кратковременная стимуляция нервных окончаний приводила к еще большему погружению в мир игры. Потом температура поднималась примерно до комнатной.

Нейрошунт с отчетливым чавкающим звуком вошел в разъем на затылке. Прозрачная крышка капсулы задвинулась, мягко встала на место.

Хагер в предвкушении вздохнул. Сегодня все обязательно получится!

Комната там, за пределами капсулы, подернулась мутной дымкой, поплыла. Очертания предметов смазались разноцветными пятнами. Голова закружилась. В желудке поднялся приступ тошноты - самое неприятное в процедуре подключения к виртуальному интерфейсу.

Впрочем, все эти мелкие неприятности ничто, по сравнению с тем живым миром, который ожидает впереди. Сознанию необходимо время, чтобы адаптироваться к информации, которая уже поступает в мозг через нейрошунт.

--\>

ЗАГРУЗКА...

ПОЖАЛУЙСТА, ПОДОЖДИТЕ, ВЫПОЛНЯЕТСЯ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К СЕРВЕРУ "Forsvejm"

ПОЖАЛУЙСТА, ВВЕДИТЕ ВАШИ УЧЕТНЫЕ ДАННЫЕ...

Логин: maxscazochnic

Пароль: ******

ПОЖАЛУЙСТА, ПОДОЖДИТЕ, ВЫПОЛНЯЕТСЯ ПРОВЕРКА ПРОФИЛЯ...

...

...

Добро пожаловать, Хагер! Время вашей последней активности в игре: 49 часов 24 минуты назад.

--\>

Свет погас, но темнота длилась недолго. Вскоре над головой появились отблески чего-то огромного, но очень

далекого. Хагер знал: это пять островов, колоссальные куски земли, хаотично дрейфующие в пустоте магокосмоса. Порой за ними и звезд не видно.

Хагер расслабленно улыбнулся, вздохнул полной грудью: сюда и лежит его дорога - в мир, который обещает стать вторым домом.

Он стоял на небольшой площадке, не более метра в диаметре. Это каменная колонна, висящая в пустоте. Таких колонн - тысячи, десятки тысяч. Серые и неподвижные, они ожидают своих игроков.

- Профиль, - проговорил Хагер негромко.

Перед ним тут же развернулся каскад уже знакомых окон.

Игрок усмехнулся.

Класс: мечник. Текущий уровень: пятый.

Не особенно густо. Параметры и характеристики находятся в зачаточном состоянии. Впрочем, чего ожидать? Первое время, проведенное в игре, он провел с разинутым ртом, осматриваясь по сторонам, пытаясь разглядеть в виртуальном мире признаки искусственности. Не получилось.

Хагер окинул взглядом собственные достижения.

-->
Сила: 12
Дух: 5
Ловкость: 8
Телосложение: 13

Количество здоровья: 130
Выносливость: 120
Сопротивление магии, %: 1.5
Сопротивление ядам, %: 3.9
Сопротивление болезням, %: 3.9
Урон: 6
Вероятность критического удара, %: 5
-->

"Да уж, особенно не разгуляться. Надо срочно валить костяного гада и двигаться дальше. А то застряли на месте..."

Хагер прикинул возможную тактику. В прошлый раз их с напарником попытки завершить первое большое задание ни к чему не привели. Их просто размазали по пыльному камню. Вернее, размазали его. Напарник держался дольше, но справиться с тварями в одиночку уже не мог.

- Так, что мы имеем?..

"Умения... умения..."

-->
Мельница: 1
Проникающий удар
Калечащий удар
Оглушение
Вихрь
Аура битвы: 1
-->

Пока из возможных умений для его класса активны только два. Причем и взял их Хагер только на пятом уровне. До того разработчики посчитали, что игроки боевых классов справятся с врагами своими силами, без использования всевозможных "плюшек". Так оно, собственно, и было. До поры.

"Надо больше драться", - со вздохом подумал Хагер, открыв следующую вкладку. Здесь навыки "качались" исключительно в зависимости от частоты использования. Никакого дополнительного выбора, никаких тренировок с разбросанными по миру учителями. Машешь мечом, срубаешь головы врагов - молодец. Постепенно становишься сильнее.

-->
Легкая броня: 3
Тяжелая броня
Мантии
Легкое оружие
Среднее оружие: 4
Тяжелое оружие
Стрелковое оружие
Парирование: 1
Запугивание
Верховая езда
Плавание
Красноречие: 1
Танцы
Пение
Обман
Увеличение максимального урона: 1
Древковое оружие
-->

- Ты сегодня рано, - раздался знакомый голос.

Хагер повернулся на звук. На соседней колонне, в гаснущем коконе света, стоит человек - Брандин. Заклинатель, в ниспадающих до пят лохмотьях, которые он гордо называет магической тогой. В руках - короткий деревянный посох, за спиной - дорожная сумка.

- Да, - Хагер приветственно помахал мечом. - Немного приболел. Пораньше с работы ушел.

- Ничего серьезного?

- Нет. Готов размазать ублюдка по стенкам его гроба?

- Еще бы! - Брандин воинственно потряс посохом.

- Тогда я загоняю, ты - валишь. И аккуратней, а то снова сожжешь меня.

- Подумаешь, промахнулся разок...

- Свитки купил?

- Один, - развел руками заклинатель. - Дорогие они! Огненный шар купил. Почти все деньги истратил. Но вещь хорошая.

- Значит, добивать станешь обычными плевками?

- Огненными стрелами, - будто обиделся Брандин. - Уж чем богаты...

"Огненные стрелы и Благословение - невелико богатство". Но дальше будет проще. Теперь каждый следующий уровень позволит выбирать новое умение (в случае Брандина - заклинание), либо улучшать уже имеющееся.

Над игроками вспыхнула надпись "Forsvejm". Буквы из матово-стеклянных сначала превратились в каменные, потом их затянула буйная зеленая растительность.

Начинается...

Глава 1

И восстанет Зверь,
И будет крик его ужасен,
И поднимутся на тот крик все умершие,
И проклянут тот день живые...
Записки сумасшедшего Яро. Страхи о возвращении проклятого короля.

Белесый туман поднимался почти до самых колен. Стылый и густой, он постоянно двигался, время от времени выплевывал на поверхность нечто, напоминающее мыльный пузырь. Нечто поднималось в воздух, но почти тут же распадалось клочьями пепла. По обе стороны от резных каменных ворот чадили факелы. Света они давали совсем мало, зато дымили изрядно. Потолок и стены рядом с ними почернели, а кое-где начали шелушиться.

Хагер облизал губы, сильнее сжал рукоять меча - ничего примечательного, видавшая виды железяка с иззубренным лезвием.

-->
Меч наемника. Урон 8-12
-->

Проверил, хорошо ли закреплен на левом предплечье деревянный щит.

-->
Щит наемника. Защита 5
-->

Кожаная броня увеличивала уровень защиты еще на десять единиц. Походные сапоги еще на две. Мало. Очень мало!

Роль зайца, за которым погонится голодная свора, Хагеру не очень нравилась. Но иного способа одолеть Короля скелетов он не видел. Тварь обладала слишком большой защитой от физических атак. Рубить ее мечом - себе дороже. А вот магия - дело другое. При относительно небольшом уровне жизней Короля - куда лучше бить его с дистанции, не забывая при этом

уворачиваться от разрушительных заклинаний гада. Но Брандин, имея большее, чем у Хагера, сопротивление к магии, неплохо с этим справлялся. И все же ему потребуется время, чтобы расправиться с самым главным скелетом. И надо сделать все возможное, чтобы это время у него было.

- Идем? - спросил, буравя взглядом створки ворот.

Посох Брандина засветился насыщенным алым.

Значит, готов.

Хагер провел мечом по поверхности одной из створок. Некоторое время ничего не происходило, потом под ногами раздался протяжный скрежет, точно ожили шестерни древнего механизма. Возможно, именно так это и есть.

В лицо ударил затхлый воздух. Хагер поморщился.

"Что ж, поехали..."

Позади громким шепотом Брандин читал заклинание. Когда слова стихли, Хагер почувствовал, как его лба коснулась призрачная ладонь.

-->

Вы стали объектом заклинания "Благословение"

-->

"Отлично, небольшой бонус к атаке и защите. Жаль, что небольшой..."

Хагер ступал медленно, стараясь не шуметь. Нападения не избежать, но хотя бы навалятся не все сразу.

Зал, где предстояло встретиться с Королем скелетов, освещался все теми же тусклыми факелами, что и в коридоре. Они вспыхнули разом, как только Хагер пересек проем ворот. Впрочем, не зал - склеп. Пропитанный пылью, затянутый переплетениями паутины. Глубоко не вздохнешь. Каждый шаг оставляет на полу след.

В центре склепа расположился саркофаг - каменный, покрытый затейливой резьбой. Большей частью - письменами давно исчезнувшей расы. Те, кто покинул этот мир многие века назад, очень не хотели, чтобы погребенный в саркофаге снова проснулся. И все же неведомые строители предполагали, что кому-то взбредет в голову намеренно вскрывать склеп. И не напрасно предполагали. Костяная тварь, очнувшись от векового сна, не давала покоя нескольким деревням в округе. Местные жители спешно собирали вещи и бежали куда глаза глядят. Лишь бы подальше от оживающих погостов и колодцев, вода в которых за одну ночь обращалась в дурнопахнущую склизкую жижу.

В стороне от саркофага, у стены, стоял дряхлого вида

сундук. Но пока не до него.

Порыв воздуха скользнул по лицу, всколыхнул лохмы паутины, свисающей с потолочных перекрытий.

Еле слышный шепот проник в уши.

Уже скоро...

Над саркофагом появилось мерцание, через несколько секунд оно сгустилось, появились очертания человеческой фигуры. Очень худой фигуры.

Вот оно!

- Смертные... - шипением пронеслось по склепу.

Хагер знал, чего ждать, а потому успел отпрыгнуть. С выброшенных вперед рук Короля скелетов сорвались голубоватые молнии. В полу, в том месте, куда они ударили, появилась яма с оплавленными краями.

Король скелетов издал пронзительный вопль. В воздух поднялись клубы пыли, заметались, закружились. И в этой бушующей круговерти появились слуги Короля - давно умершие воины, чьи тела лишились плоти, но вернулись к подобию жизни, влекомые приказом господина. Твари, не особенно сильные и ловкие. Все бы ничего, но их много. И это - проблема. В прошлые разы скелеты не раз доказывали, что способны буквально затоптать воина.

А вот теперь зевать не стоит.

Перед самым лицом Хагера, из пыльной дымки, вынырнула угловатая фигура, облаченная в проржавевшую кирасу и вооруженная двуручным мечом. Тварь передвигалась не очень быстро, потому уйти в сторону не составило труда. Тяжелый меч вспорол воздух и с громким скрежетом врезался в пол.

Хагер побежал. На него то и дело вываливались древние воины (они выбирались из ниш в стенах, поднимались из-под самых ног), пытались достать его мечами. Он же даже не пытался вступать в схватку. Они - лишь слуги. Ничего не значат.

Где-то за спиной раздался быстро нарастающий гул, полыхнуло насыщенным алым - вступил в дело Брандин. Похоже, это и был тот самый огненный шар. Ничего примечательного, даже жара почти не чувствуется. Впрочем, главное, чтобы оказался эффективным. А теперь хватило бы собственной выносливости.

Не останавливаться ни на мгновение. Следом спешит порядка десяти мертвых воинов. Остановись - сомнут числом. Но и совсем удаляться от них нельзя - переключатся на мага. Время от времени кто-то из преследователей отставал, а вскоре заходил сбоку или атаковал в лоб. Одну из таких атак Хагер все же пропустил. Мертвяк орудовал парой коротких мечей и двигался

значительно быстрее сородичей. Он возник будто ниоткуда и, прежде чем Хагер успел отшатнуться, ударил. От одного меча удалось отмахнуться щитом, а вот второй удар достиг цели - скользнул по кожаному нагруднику, заставил отступить. Мертвяк не терял времени - тут же бросился добивать добычу. В его пустых глазницах мерцали зеленоватые огни, хищный череп скалился отросшими клыками.

Хагер закусил губу. Сколько еще времени надо Брандину? Алые вспышки, не столь яркие, как самая первая, продолжают озарять склеп. Сквозь прерывающийся гул магических огненных стрел слышится злобное шипение Короля скелетов. Но когда же все закончится?

Отбить выпад пары скрещенных клинков, принять на щит удар двуручника.

-->
Навык "Парирование" повысился. Текущее значение: 2
-->

Хагер не обратил на сообщение внимания.

Несмотря на ощущение абсолютной реальности мира и полного погружения, в игре имелись некоторые ограничения. И прежде всего на боль. Хагер отлично понимал, что в реальном мире последний удар скелета, скорее всего, сломал бы ему руку. Здесь же - ничего, только по телу пробежала волна, точно от разряда электрического тока. А перед внутренним взором неумолимо пошла вниз полоска уровня здоровья. Пока немного - всего на десять пунктов, но так и мертвяки еще толком не взялись за него.

Хагер отчаянно отбивался, но продолжал пятиться. Удары сыпались все чаще, все чаще достигали цели. Щит раскололся надвое и лишь чудом все еще удерживался на руке. А вот толку от него уже нет - уровень брони упал на пять пунктов.

"Отлично! Кролик теряет свои доспехи..."

Перед глазами мелькали голые черепа с горящими глазами. Несколько мертвяков Хагер умудрился достать мечом, но повторно упокоил лишь двоих.

Собственная полоска уровня здоровья продолжала уменьшаться.

Три четверти... половина... одна четверть...

Самое время подлечиться, если бы не одно "но": в бою этого не сделать.

Он кувыркнулся через плечо. Снизу вверх поразил в живот еще одного мертвяка. Тот задрожал - и рассыпался прахом. По

полу зазвенело несколько монет, но времени подобрать нет.

В спину что-то тяжело ударило. По телу пробежала судорога. Хагера бросило вперед. Он успел перекатиться вбок, вскочить на ноги, когда перед глазами мелькнуло сразу несколько ржавых клинков.

Хагер сделал то, что попридержал на самый крайний случай: использовал одно из доступных ему умений - "мельницу". Он крутанулся на месте, отбрасывая приблизившихся вплотную мертвяков. С собственного меча потекли языки пламени, брызнули в разные стороны. Нападающие отпрянули, зашлись в отчаянном вопле. Один тут же рассыпался прахом, еще по телам двоих поползли разрастающиеся искры. Новая порция монет зазвенела по полу. Но этот звук тут же потонул в стремительно набирающем силе крике. Крик исходил от саркофага. Точно! Сомнений быть не может. Неужели...

В крике слышались боль и злоба. Порывы воздуха подняли пылевое марево, разметали его рваными клочьями. Оставшиеся мертвяки продолжали стоять еще пару секунд, а потом рухнули разом, обращаясь в ничто.

А крик все тянулся.

Стало светлее. Ощущение, будто горит сам воздух. И чем дальше, тем ярче горит. Хагер зажмурился, прикрыл глаза рукой. Только теперь он обратил внимание: уровень собственного здоровья упал до двадцати пунктов. Еще один-два пропущенных удара - и все, Брандин бы завершал задание без него. Впрочем, расслабляться рано.

Он вытянул перед собой руку, проговорил: виталити. На ладони материализовалась пузатая бутылочка, до горла наполненная красноватой жидкостью.

- Мое здоровье, - ухмыльнулся Хагер и выпил содержимое бутылочки.

По телу, от головы до ног, распространилось приятное тепло. Уровень здоровья снова заполнился до максимума.

Крик поднялся до наивысшей точки, когда почти физически давил на уши, - и вдруг оборвался. Хагер стоял, как громом пораженный. Свет снова померк, вернулся к изначальному полумраку.

- Кажется, все... - голос Брандина звучал будто издалека. Из другого мира.

Хагер брезгливо пнул останки мертвяков, подобрал несколько монет и направился в сторону саркофага. Заклинатель стоял там. От его тоги еще поднимался дым, а по краям некоторых прожженных дыр бегали искры.

"Надо же, и ему досталось".

- Какой ты неповоротливый, - то ли в шутку, то ли всерьез беззлобно проворчал Брандин. Он деловито стряхнул с краев тоги пепел, но чище она от этого не стала.

- Да пошел ты! - ухмыльнулся во весь рот. - Я уж думал, вы тут в карты играть засели.

- Поглядим, чем мы сегодня богаты, - потирая в предвкушении руки, Брандин шагнул в сторону побежденного босса.

После поражения Король скелетов выглядел не так грозно: гора старых желтых костей, густо посеянные вокруг кривые зубы и несколько ошметков кожи и драных тряпок. Гора останков воняла отвратительно. Чтобы приблизиться к ней, Хагеру пришлось еще раз напомнить себе, что мертвяк - не настоящий, и запах гнили - всего лишь хорошо проработанный элемент "полного присутствия".

"Даже если тебя и не существует на самом деле, - воин подцепил осколок черепушки и зашвырнул его куда-то в темноту склепа, - смердишь ты знатно".

Брандин уже вовсю разбирал "добро". Хагер не мог видеть, что досталось напарнику, и со стороны заклинатель выглядел ненормальным, который пытается пощупать воздух.

"А сам-то не так?"- мысленно хохотнул воин и пошел подбирать честно выбитые из босса сокровища.

Драгоценный камень, размером с ладонь, и пятьдесят золотых монет. Камень Хагер сунул в свою магическую сумку, золото ссыпал в кошель - благо, здесь, в игре, золотые монеты весили не столько же, сколько в реальном мире. Экономия на всем, чем можно, позволила скопить почти полторы сотни. Увесистый был бы мешочек. Отдельно, в синем сиянии, лежал топор. Рядом - сапоги. Сначала Хагер осмотрел обувь и огорченно вздохнул: ничего стоящего - "Походные сапоги". Точно такую же пару он нашел несколькими днями раньше и благополучно носит по сей день. Магическая метка на сапогах указывала, однако, что их можно весьма выгодно продать, а если в паре с теми, что на ногах, то на вырученные деньги удастся разжиться чем-то более серьезным. Хагер сунул сапоги в мешок - магическая метка вместимости на сумке с восьми единиц уменьшилась до семи.

"Место еще есть. На обратном пути можно заглянуть в Дикий лес и разжиться там чем-нибудь интересным".

В Диком лесу водились красномордые собаки, чья шкура у местных торговцев шла по пять монет за штуку - неплохая прибавка к заначке.

На очереди был топор.

- Посмотреть! - скомандовал Хагер, но вещь "не открылась".

- Эй, Брандин, у тебя есть свиток идентификации? - окликнул друга воин.

Похоже, заклинателю попалось что-то стоящее, потому что довольная улыбка чуть не порвала ему рожу от уха до уха.

"И не услышал, наверное", - успел подумать Хагер, но через миг заклинатель швырнул в него пергаментом, перевязанным зеленым шнурком. Воин сорвал печать, отбросил ленту и развернул свиток. Тот буквально на глазах превратился в сверкающий знак вопроса. Хагер указал пальцем на вещь, которую желал "открыть". Топор выглядел добротно - удобная рукоять, обтянутая кожей, двухсторонние лезвия с клеймами рун. Хагер нюхом бывалого геймера чуял, что добыл знатную вещицу.

--\>

Солдатский топор. Урон 10-15

+1 к силе

+1 к телосложению

Особые свойства:

"Пьющий кровь" - наносит 5 ед. урона любому, кто нанес урон владельцу

--\>

Хагер примерился к топору, мысленно произнес: "Взять в правую руку" и сразу ощутил приятную тяжесть нового оружия.

"Уже лучше. И жить веселее. Теперь бы обновить броню..."

Меч перекочевал в сумку, магическая отметка уменьшилась до шести.

- Хорошая рубилка, - одобрил Брандин.

"Уже и посмотреть успел, - подумал Хагер и, в свою очередь, скомандовал: - Посмотреть снаряжение спутника". Брандин обзавелся амулетом, который поднимал его Дух сразу на две единицы и еще сверх того добавлял десятипроцентное сопротивление магии.

- Теперь сам сервер велит фармить на всю катушку, - скалясь, подытожил заклинатель.

Хагер согласился и шагнул к давно примеченному сундуку. Крышка выглядела старой, но, когда воин попытался ее поднять, та поддалась не сразу. С трухлявой древесины посыпались куски мха и пластины грибов, захрипели ржавые петли. Скрип песка под сапогами выдал подошедшего Брандина.

- Забирай его - и двигаем, - предложил он.

Хагер положил в сумку предмет, похожий на кубик Рубика, и пошел следом за заклинателем. Женский голос в голове напомнил, что реликвию нужно отнести старику Загеру, который

живет в деревне Красные пески. Туда же следовало отнести и пятнадцать проклятых плащей, "выбитых" из проклятых воителей - гончих Короля скелета, которых тот рассылал по окрестным деревням в качестве своих глашатаев. До пятнадцати, впрочем, не хватало еще двух, но Хагер надеялся собрать полный комплект на обратном пути.

***

Деревня Красные пески была, как это принято называть, "стартовой локацией". Хагер помнил свои первые впечатления от посещения игры так ясно, как будто это было пару часов назад, а не на прошлой неделе. Такую потрясающую детализацию и проработку мира он встречал впервые: здесь жили абсолютно живые люди - не игроки, а персонажи самой игры. Создавалось впечатление, будто каждый торговец или крестьянин обладает собственным интеллектом, сильно приближенным к способностям реального человека. Каменные дома индивидуальны, на стенах просматривается каждая трещина, песок же под ногами такой горячий, что это ощущается даже через сапоги. А еще в Красных песках всегда пахло местными копченостями и свежей выпечкой.

Игру разрабатывали пять лет, несколько раз дату релиза откладывали, а когда открыли "предзаказ", первые сто тысяч копий разобрали за несколько часов. Для того чтобы познакомиться с новинкой, Хагеру пришлось пахать как проклятому целый месяц: вырученные деньги пошли на покупку новой капсулы и самой игры. Можно было и не торопиться, но Хагер (в реальном мире Роман) не простил бы себе пропуска старта серверов.

Усилия того стоили.

Он вдохнул полной грудью, прислушался к разговору проходящих мимо селянок.

- Песчаная буря надвигается, - тревожилась одна.

- К вечеру из дома будет не высунуться, - поддержала другая.

- Нужно найти место в гостинице. - Хагер обернулся, уверенный, что Брандин идет следом, но того уже и след простыл. Тем не менее, он все еще числился в списке группы, значит, оставался в игре.

"Вот же... И что за дурная привычка? Неужели так сложно предупредить? Ладно, схожу один, а потом отнесу Закеру его

цацку. И плащи не забыть отдать".

Чтобы добыть недостающие, они с Брандином блуждали в Диком лесу на три часа дольше, чем рассчитывал Хагер. После гибели своего повелителя оставшиеся в живых проклятые воители попытались затаиться - не удалось.

В деревне была всего одна гостиница. По пути к ней Хагер успел послушать, о чем говорят местные: кого-то беспокоили расплодившиеся в Диком лесу красномордые собаки, кто-то продолжал рассказывать, будто Король скелетов уже покинул свой склеп и собирает армию на западе. Но большинство заботила надвигающаяся буря. Торговцы собирали товары, крестьяне загоняли живность во дворы, матери звали домой заигравшихся детей. Несколько раз на Хагера в спешке налетали босоногие мальчишки, один толкнул его плечом и даже не удосужился извиниться. В другой раз Хагер поймал бы его и оторвал уши на трофей, но передумал - впереди маячила гостиница и хозяин, который вот-вот собирался закрыть дверь. Воину пришлось ускорить шаг, чтобы успеть до закрытия. Хозяин - тощий, как крысиный хвост, - что-то пробормотал под нос, но постояльца пустил.

- Мне бы две комнаты, - Хагер сразу перешел к делу. - Скоро придет мой друг, да и мне нужно кое-что успеть до того, как начнется буря. Я заплачу за два дня, - посулил он.

- Сгодится, господин, - мигом подобрел хозяин, - только не сердитесь, главную-то дверь я закрыл, но для вас на час отопру заднюю. Успеете управиться - милости прошу, а если нет - не обессудьте. У нас тут, знаете, какие бури... - он прищелкнул языком.

- Пойдет, - согласился Хагер и потянулся за кошелем.

На положенном месте того не оказалось. Воин осмотрел пояс, потом вовсе отстегнул его, чтобы проверить. Петля от шнурка висела там, где положено, но ниже кожаный шнурок оказался аккуратно срезан.

"Твою мать!"

Хагер почувствовал, как звереет. Мысленно перебрал все, что случилось после возвращения в деревню. Его толкали как минимум трижды. Наверняка кто-то из "неосторожных" и был тем воришкой, который прибрал к рукам скрупулезно скопленное золото.

"Найду - оторву руки по самые ноги".

- Задаток, господин, - вкрадчиво напомнил о себе торговец.

Хагеру пришлось расплатиться камнем, который подобрал с останков Короля скелетов. Стоил камень больше, чем хозяин просил за постой, но иначе они с Брандином рисковали оказаться

на улице в самый разгар бури. Ушлый хозяин забрал камень без разговоров и предложил Хагеру посмотреть комнаты.

- Потом, - торопился воин, - сперва дверь покажи, через которую войти можно.

Хозяин согласился и на это. Задняя дверь располагалась в самом закопченном углу кухни. Пройдя сквозь запахи жареного мяса и тыквенных пирогов, Хагер почувствовал голод. Остановиться бы, слопать что-то вкусное, запить вином, но треклятый вор ждать не будет. Хорошо, если он до сих пор не сбежал из деревни.

- Я с час дверь придержу открытой, - пообещал хозяин.

-->
Навык "Красноречие" повысился. Текущее значение: 2
-->

На сообщение Игры Хагер только недовольно сплюнул и вышел, не прощаясь. Удивительное дело - вроде и пробыл внутри всего ничего, а деревня преобразилась. День из погожего превратился в серый и ветреный. Смутно виднеющиеся на окраине деревья гнулись чуть не до земли. Цвета поблекли в грязно-бордовой дымке - уже сейчас воздух был полон песка, который забивал глаза и нос. Людей на улице осталось вдвое меньше, чем обычно, да и те торопились со всех ног.

Хагер осмотрелся, прикидывая, в которой стороне искать злодея. Эх, знать бы кто - НПС или такой же, как он, игрок. Визуально игра никак не разделяла живых игроков и созданных игрой персонажей. Узнать, кто перед тобой - реальный человек или ИИ в "красивой обертке", можно, но не так-то просто. Хагер не раз замечал, что другие игроки, как только попадают в мирные "локации", меняют доспехи на красивую одежду, благо ее в игре было с избытком на любой вкус. Он и сам подумывал о том, чтобы последовать этому примеру: как ни крути, а в доспехах, пусть и облегченных, тяжело и неудобно. А от вида оружия иные НПС шарахаются, как черт от ладана. Торговцы же и вовсе не желают разговаривать.

Среди тех немногих, кто задержался на улице, почти все крестьяне, судя по одежде. Разве что вот та девчонка в пестром платье и с чудной прической - точно игрок, это и к гадалке не ходи. И вот этот здоровенный мужик, с бородой и суровой мордой, - игрок. Уровня, наверное, за пятнадцатый, судя по шипастому молоту и металлическим доспехам.

"Если обокрал НПС - то золото будет у него в кармане, если игрок - то он в первую очередь попытается избавиться от

кошелька. Или спрячет его понадежнее".

Впрочем, к тому времени как Хагер добежал до конца улицы, надежда на поимку вора угасла окончательно. Надвигающаяся буря торопила с принятием решения. Почти полторы сотни золотом - кому-то на фантики! Хагер никогда не чувствовал себя так паршиво. Только выполнение задания останавливало его оттого, чтобы покинуть игру прямо сейчас. Да и выбитые с таким трудом выходные... Не пропадать же им зря, раз все планы отложены и вся работа сделана.

Хагер отправился к Загеру. На прежнем месте (возле деревенского небольшого рынка, где воин и заполучил задание) того не оказалось. Пришлось схватить за шиворот первого подвернувшегося пацаненка и разузнать, где дом старика. Благо, тот оказался поблизости. Увидев вожделенный артефакт, Загер весь затрясся и произнес положенную пафосную речь о том, что теперь мир спасен.

--> *Задание "Король скелетов" выполнено*
Ваш уровень повысился. Текущее значение: 6
Вы получили 50 золотых монет
Вы получили одну единицу характеристик
Вы получили одну единицу умений
-->

"Ну хоть так, - успокоился Хагер. - С голоду ноги не протяну".

Единицу характеристик он вложил в Силу, отчего немного повысились Выносливость и урон. Единица умений пошла на новую "плюшку".

--> *Умение "Проникающий удар" - увеличивает получаемый противником урон на 50%. Время действия: 20 секунд.*
-->

Но не успел он отойти от старика, как тот снова окликнул его.

- Я исследовал этот куб и узнал, что угроза, который мы так опасались, никуда не делась, - сказал он. Далее последовала длинная история о том, что Король скелетов был лишь пешкой, а настоящее зло куда страшнее и ужаснее. И опаснее. Но, чтобы его найти, сперва нужно раздобыть карту. Как водится - карта разорвана на четыре куска, разбросанных черт те где. Загер точно

знал, где лежит один из них, и уверял, что в том же месте Хагер найдет подсказки, где искать остальные.

Воин согласился помочь.

-->

Вы получили новое задание "Четыре клочка страха"

На вашей карте появилась новая отметка

-->

Хагер кивнул старику и покинул лачугу.

На улице, сразу за порогом, стоял Брандин.

- Ну и погодка, - проворчал он, - в такие моменты начинаешь жалеть об этом их "полном погружении".

- Ничего, не развалишься, - буркнул Хагер, а про себя подумал, что напарник ни черта не соображает в хороших играх. - Пошли, котяра блудный, я последнее отдал, чтобы мы не ночевали на улице. Но в следующий раз платишь ты.

Брандин кивнул.

"Забудет, как пить дать забудет".

В гостиницу они вернулись как раз вовремя. Хозяин закрыл за ними дверь, переложил ее щеколдой. При этом он ни на мгновение не переставал проклинать ненастье. Симпатичная служанка пригласила постояльцев в зал. Там яблоку негде было упасть, но служанка все-таки нашла для них свободный стол. К ужину подали домашнюю колбасу, пшеничные лепешки и пиво. Хагер пива не любил, потому свою порцию отдал Брандину, который опрокинул в себя весь кувшин и посетовал, что мало.

- Я хотел отнести плащи заказчику, но не нашел его, - огорченно рассказывал заклинатель, - все обошел - нет его нигде. На карте отметка есть, а заказчика - нет.

- Пройдет буря - появится.

После небольшого колебания Хагер рассказал напарнику, как лишился своего кошеля. Заклинатель поскреб затылок, выразил сочувствие, но сразу сказал, что вора они не найдут.

- Жаль, - настроение Хагера окончательно испортилось. Он поднялся из-за стола с твердым намерением отправиться спать. - Не напивайся вдрызг, - выдал наставление Брандину. Игра игрой, а "полное погружение" гарантирует, что после хмельной ночи утром наступят все "радости" похмелья. В игре это выражалось ухудшением характеристик сроком на три часа.

Комната оказалась небольшой, с единственной застеленной сенником кроватью, столом, стулом и окном, выходящим на задний двор. Все здесь пропиталось запахом дерева и мускуса. Немногим лучше, чем спать под кустом где-нибудь на окраине

деревни, только и радости, что песком не занесет.

Хагер разделся и на всякий случай спрятал все добро под голову, вместо подушки. В магическом мешке вещи утрачивали свою форму и частично вес, и их можно было легко переносить в путешествии. От некоторых игроков Хагер слышал, что в других городах, доступ в которые ему пока закрыт, можно купить собственный дом и в нем хранить все имущество.

Собственный дом, в который можно попасть из любой точки Форсвейма, - крайне полезное приобретение. Жаль, что стоит, наверное, золотых гор.

"Ну и ладно, а теперь - спать, - приказал себе Хагер, - утро вечера мудренее".

Глава 2

Вы думаете, что конец света придет с громом и молниями? Ничего подобного. Он подкрадется тихо, с хитрым прищуром заглянет в окно и усмехнется. А утром все умрут.

Из предсмертной записки сумасшедшего Яро.

Вот она, жизнь, даже здесь, в виртуальном мире, меняется стремительно. То ты победитель древнего зла, вполне себе обеспеченный человек. А то остаешься практически без штанов, стоило только немного зазеваться и подставиться рукам ловкого карманника. Удивительно - ненастоящий мир вытаскивает из тебя самые настоящие эмоции. Кто-то покрутит пальцем у виска, скажет: идиот, которому не хватает впечатлений в реальной жизни. И ведь в чем-то будет прав. Но Хагер не придавал таким словам большого значения. У него хорошая работа, надежные друзья - пусть их и немного - там, в реальности. Пока нет семьи, но это дело поправимое. Со временем...

Он сел на край натужно скрипнувшей кровати. Что-то не так. Что-то выдернуло его из сна - резко, будто водой окатили. Сон в игре был обязательным явлением. Без него параметры игрока со временем падали, и довольно ощутимо. Потому время от времени приходилось искать место для ночлега. Можно, конечно, вздремнуть в пути, но никто не гарантирует, что не проснешься связанным в окружении каких-нибудь голодных тварей. Благо реального времени сон требовал всего несколько минут.

Завтра будет новый день, будут новые испытания. Он найдет того, на ком сможет выместить весь негатив, а до кучи поправит свое материальное положение. В конце концов, окрестности Красных песков кишат чудищами, шкура и потроха которых имеют у торговцев немалую ценность. К тому же у них с заклинателем появилась новая цель - найти кусок древней карты.

Хагер пошарил под подушкой, выудил оттуда волшебный мешок, оделся. В голове гудело, точно с похмелья. С чего бы это? Воин осмотрелся. Сколько он спал? Раньше, когда игровой сон

проходил, всегда было ощущение легкости и свежести - не сравнить с пробуждением в реальном мире.

Поддавшись невнятному порыву, воин открыл свой профиль. На глаза тут же попалась иконка в статусной панели активных эффектов.

-->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Недомогание"
Время действия эффекта: 1 час
-->

Что за дела?

По какой-то причине сон прошел неудачно. Все четыре основные характеристики снизились на три единицы. И если Дух Хагера особенно не беспокоил - сопротивление магии, на которое тот влиял, все равно крайне низкое; то уменьшение значений остальных характеристик сильно расстроило. Это даже не третий уровень, все куда неприятнее. Хагер выхватил топор, крепко сжал его в руках.

-->
Сила: 11
Дух: 2
Ловкость: 5
Телосложение: 11

Количество здоровья: 110
Выносливость: 110
Сопротивление магии, %: 0.6
Сопротивление ядам, %: 3.3
Сопротивление болезням, %: 3.3
Урон: 5.5
Вероятность критического удара, %: 5
-->

Что ж, с оружием в руках неприятный эффект уже не кажется чем-то критическим. Хотя все равно ничего хорошего. А главное - с чего вся эта ерунда?

Хагер снова улегся на кровать, отдал себе приказ - спать. Ничего не произошло. Он повторил команду в голос. Сон не пришел.

"Интересно..."

Воин поднялся рывком, в спешном порядке вытащил из мешка одежду и доспех - оделся, затем направился прочь из

комнаты. Топор он по-прежнему держал в руке. Быстро пройти по коридору до двери в комнату Брандина, постучать. Заклинатель открыл почти сразу, точно поджидал гостей.

- Привет, - Хагер вошел в комнату без приглашения. - Ты уже спал?

Раз они в одной команде, то и эффекты на них должны накладываться одинаковые при прочих равных условиях. В теории...

- Ага, - зевнул заклинатель.

- И как?

- Плохо. Башка болит.

Хагер отдал Игре команду осмотреть профиль союзника.

- Ты в курсе, что утомлен?

- В смысле?

- Профиль свой посмотри.

- Охренеть! - через несколько секунд всплеснул руками Брандин. - Это с чего такое счастье?

- Не знаю. Новых заданий в журнале не появилось. Вообще никаких сообщений. Сюрприз.

- Ладно, час - не так уж и много. Погоди!.. - глаза заклинателя округлились. - Ты почему вооружен?!

Хагер перевел взгляд на зажатый в руке топор. До него дошло не сразу: никогда раньше в мирных населенных пунктах Форсвейма игрок не имел права обнажать оружия. Оно блокировалось самой Игрой. Такое ограничение в свое время вызвало море негатива со стороны игроков, желающих заполучить максимально правдоподобную виртуальную реальность. Разработчики же, по всей видимости, пожелали оставить города и поселки игры местами, свободными от насилия.

И что же теперь? Правила меняются? Если так, то внезапно подхваченное "Утомление" можно хоть кое-как объяснить.

- Колдовать можешь? - спросил воин.

Брандин пожал плечами и тут же повернулся в сторону, выкрикнул какое-то слово. С его рук с шипением сорвалась огненная стрела - врезалась в стену. Во все сторону полетели языки пламени, искры.

- Ты что, идиот?! - Хагер метнулся к кровати заклинателя, сорвал с нее покрывало и принялся сбивать огонь. Вскоре к нему присоединился и Брандин. Вместе им удалось потушить начавшее было расползаться пламя.

- Ух, ты! - выдохнул тот. - Могу!

- Достаточно было опробовать Благословение.

- Это же скучно.

- Ну да. А за порчу имущества гостиницы весело

расплачиваться?

Заклинатель осекся, помрачнел.

- Ладно, пойдем, что ли, перекусим. Все равно дожидаться, когда прекратится буря.

- Топор убери, - хмыкнул Брандин. - От греха подальше.

Хагер повертел оружие в руке, обдумывая, как поступить.

- Ладно, - повесил топор на пояс - эквивалент слота быстрого доступа. - И давай без глупостей. Думается мне, начинается что-то новое. Возможно, разрабы запустили обновление.

Они спустились в зал, где уже собралось несколько человек. Если не считать хозяина гостиницы и служанки, все остальные явно игроки. Четверо - пара мечников, как и сам Хагер; стрелок и заклинатель. Толпятся, о чем-то вполголоса переговариваются.

- Всем доброй ночи! - с лестницы проговорил Хагер. - Что за гулянка?

Игроки замолчали, обернулись на голос. Радушия в их взглядах очень немного.

- Из игры выйти пробовали?! - крикнул стрелок - долговязый малый в темно-зеленой кожаной куртке.

- Когда? - не понял Хагер.

- Сейчас.

- Нет.

- Попробуй.

Хагер посмотрел на Брандина, тот в ответ лишь плечами пожал.

Что за ересь? Перепили ребята, что ли?

- Попробуй, - поддержал стрелка один из воинов. - Туда и обратно.

- Ну, ладно... - Хагер мысленно отдал команду: "Выход в главное меню".

Ничего не произошло.

Хагер повторил команду. На этот раз вслух.

Эффекта нет - небольшой зал гостиницы не сменился площадкой каменной колонны.

"Однако..."

Ладно бы хоть какой-то отклик, сообщение об ошибке или предупреждение. Но чтобы вот так - крик в пустоту. Такого Хагер припомнить не мог. Игра всегда моментально отзывалась на все запросы. Хотя уснуть он тоже не смог. И Игра ничего не сказала по этому поводу.

Внутри зашевелился холодный червяк подозрения.

- Не могу... - Хагер не смог скрыть в голосе растерянности.

- Это засада какая-то! - стрелок кулаком саданул по

ближайшему столу, но если что-то еще и хотел сказать, то осекся, баюкая ушибленную руку.

"Ушибленную руку?!"

- Народ, а что происходит? - спросил Брандин.

- Я так понимаю, что на всех наложили эффект Утомления... - не то спросил, не то выдал, как данность, стрелок. - Уснуть снова нельзя. Выйти из игры нельзя. И еще, - он продемонстрировал руку, которую только что баюкал. - Появилась боль. Настоящая.

Брандин громко хмыкнул, но тут же замолчал. По лицам игроков не видно, чтобы те шутили.

Хагер быстрым шагом прошел к стойке, за которой хозяин гостиницы старательно делал вид, что не слушает разговоров постояльцев.

- Любезный, будьте добры, нож.

Хозяин встрепенулся, точно от неожиданности, неуверенно протянул воину нож. Не особенно острый. Захочешь убиться - придется изрядно постараться. Но убиваться Хагер и не собирался. А потому - хватит и этого ножа. Использовать в качестве предмета тестирования собственный топор воин отчего-то не хотел.

Воин спиной чувствовал устремленные на него взгляды других игроков. Пока все, что они говорили, - оказалось правдой. Осталось только проверить последнее. Он взял нож в правую руку и полоснул им по ладони левой руки. Боль тут же обожгла разум. Брызнула кровь. Хагер предусмотрительно не бил с силой, потому рана перестанет беспокоить уже через каких-нибудь полчаса. Но сам факт! Он чувствовал самую настоящую боль. Не тот мнимый разряд электричества, которым Игра обозначала удачную вражескую атаку.

Боль!

Хагер отдал нож хозяину гостиницы, развернулся.

- И? - спросил Брандин.

- Они правы, - рассеянно проговорил воин. Мысли в голове путались. Если реальна боль, то кто может поручиться за то, что смерть в игре не станет смертью в реальном мире? Судя по напряженным лицам остальных игроков, им эта мысль тоже приходила.

- Надо выпить, - громко возвестил Брандин. - Глядишь - и башка перестанет болеть, и мысли прояснятся.

Ему не ответили.

- Брандин, иди сюда... - негромко проговорил Хагер. - Быстро.

Заклинатель все еще стоял у лестницы, ведущей на второй

этаж. Он поморщился, но с места не сдвинулся. Его взгляд скользил с одного игрока на другого, выискивая в них нечто такое, чего следует опасаться.

- Брандин... - Хагер обнажил топор. - Твою мать...

Он не успел закончить фразу, как лучник резким движением выхватил из заплечного колчана лук, следом - стрелу, наложил ее на лук и выстрелил. Древко стрелы тут же вспыхнуло ярким пламенем и, прочертив в воздухе огненный след, устремилось в сторону Брандина. Только выше его, на уровень второго этажа.

Заклинатель пригнулся, бросился прочь от лестницы. Хагер рванулся ему навстречу, загородил собой. Собственно говоря, воин и сам до сих пор не понял, с кем предстоит схватиться, - противника он не видел, только его тень. В том же, что драться придется, сомнений не возникало - Игра вошла в режим боя.

- Добрые господа, - засуетился хозяин гостиницы. - Никаких драк. Только не в моем доме. Прошу вас - на улице все что угодно. Но только не в этих стенах.

Игроки будто и не услышали причитаний "крысиного хвоста". Все стояли в ожидании, все вооружены. Заклинатели и лучник отошли в тыл, оставив место воинам.

Ждать пришлось недолго.

Голова твари появилась над лестницей. Неожиданный и неопознанный противник действительно походил на тень. Размытые очертания человекоподобного тела подрагивали, перетекали. С плоского черного лица твари смотрела пара круглых глаз, пылающих алым блеском. Больше на лице не было ничего. Впрочем, недолго: вскоре появилась щель рта - точно кинжальное рассечение. Щель растянулась, обнажив два ряда белоснежных зубов.

- Кто это? - из-за спины послышался голос Брандина.

Хагер и сам пытался это понять, но Игра никак не идентифицировала противника. Вообще никак, не показывала даже пустого профиля, заполненного рядами вопросительных знаков. Будто монстр не числился в базе данных. Но разве такое возможно?

Тварь широко разинула пасть и зашипела.

- Твою мать! - голос лучника заставил на мгновение обернуться.

Призрак не пришел один. Создания, подобные ему, появились со всех сторон. Просачивались ли они сквозь стены или же удачно прятались в тенях - сейчас уже не понять.

Где-то за стойкой завизжала служанка. Послышалась неразборчивая ругань хозяина гостиницы, судя по всему,

бросившегося прочь из зала.

"Призраки... призраки..."

Не факт, что сталь окажется эффективна против них.

Твари атаковали, точно по команде.

-->

Вы стали объектом заклинания "Благословение"

-->

Брандин не зевает - уже хорошо.

-->

Вы успешно применили умение "Аура битвы"

-->

Урон поднялся на пять единиц. Вот теперь можно и топором помахать. Аура распространялась на всех союзников, а значит, будет полезна и для Брандина.

Первая тварь налетела на Хагера, выставив перед собой тонкие руки со скрюченными пальцами. Воин легко ушел в сторону, отмахнулся топором. Стальное лезвие не встретило на пути никакого сопротивления, легко прошло сквозь призрачную плоть. Хагер даже замер на секунду, ожидая увидеть или не увидеть эффект от своей атаки. Эффект был: тело призрака в месте удара распалось надвое. Две половинки еще подергивались некоторое время, будто пытаясь соединиться снова, но потом просто распались хлопьями пепла.

Отлично!

Твари атаковали постоянно, практически не давая игрокам времени на передышку.

"Откуда их столько? Тем более здесь, в самом сердце деревни. Или вся остальная ее часть уже мертва?"

Температура в зале упала. Воин не чувствовал холода, но обратил внимание: каждый выдох теперь сопровождается облачком пара. И это практически в тропиках.

Одной из тварей удалось растопыренными пальцами задеть его по щеке. Боль от прикосновения будто снесла голову с плеч. Перед глазами вспыхнули алые круги. Хорошо - ненадолго. Хагер не успел выпасть из схватки и первым же ударом отрубил призраку голову.

Новые игровые реалии не внушали оптимизма.

Он старался держаться ближе к Брандину, но в то же время не мешать тому вести магический огонь. Впрочем, применять последний следовало с осторожностью, о чем заклинатель, судя

по всему, не думал. Его выстрелы, не нашедшие цели, успели подпалить зал аж в нескольких местах. Потянуло дымом. Пока еще дышалось без проблем, но вряд ли так продлится долго. Да и вообще - не стоит в гостинице задерживаться. Пока еще пламя не отрезало пути отступления. Потом может быть поздно.

В стороне послышался сдавленный хрип. Сразу три призрака атаковали лучника. Игрок попытался увернуться и избежать ближнего боя, но не сумел. Такого отчаянного крика Хагер не слышал еще никогда. Призраки нанесли лучнику несколько быстрых ударов, а потом одна тварь подняла игрока под потолок и с силой метнула обратно. Тело несчастного с грохотом и треском врезалось в доски. Удар оказался такой силы, что игрока буквально вогнало в пол. Живой? Вряд ли. Сейчас его тело растает в воздухе, чтобы снова возникнуть на площади Торговцев.

Огонь быстро распространялся по деревянным стенам и перекрытиям. По залу полетели искры. Холод исчез, сменившись душным жаром.

Хагер прикончил еще одного призрака.

-->

Навык "Среднее оружие" повысился. Текущее значение: 5

-->

Остальные игроки, судя по всему, тоже поняли, что сражаться в огненной ловушке им не с руки. К тому же, что беспокоило Хагера все сильнее, - тело погибшего лучника не исчезало. Оно окуталось чем-то вроде черного дыма, чья концентрация все увеличивалась. Дым не рассеивался, а собирался над телом игрока пульсирующим облаком.

"Умер? Он умер? Может ли такое быть? Нет... разумеется, не может. Его просто выбило из игры... наверняка так и есть..."

Собственные мысли не добавляли уверенности.

Один из мечников быстрым шагом, чуть не срываясь на бег, отошел к входной двери. Хагер краем глаза видел, как игрок с силой дергает за дверную ручку - все тщетно. Дверь не поддавалась. Мечник занес свой клинок и дважды опустил его на висячий амбарный замок. Раздался отчетливый металлический грохот, но успеха игрок так и не достиг.

- Ключ! - заорал тот, обернувшись и ища взглядом хозяина гостиницы.

Последнего, разумеется, давно и след простыл.

- Там есть еще одна дверь! - крикнул Хагер, одним ударом отрубив руки атакующему его призраку. - Задняя дверь!

Мечник, крутанув "мельницу", уложил сразу двух призрачных тварей, бросился к выходу, где недавно скрылся хозяин гостиницы.

- Уходим! - крикнул Хагер Брандину.

Заклинатель молча кивнул. Его лицо больше напоминало спелый помидор. Дышал он тяжело, часто кашлял.

Языки пламени уже охватили большую часть зала, поднимались к крыше, тянулись по второму этажу. Одно хорошо: призраки тоже избегали огненной стихии.

- Ходу! Ходу! - подгонял заклинателя Хагер.

Его собственное лицо пылало.

Дым клубился под потолком, ел глаза. Хагер закашлялся.

Они выбежали в дверь, ведущую в задние комнаты, быстрым шагом двинулись по узкому коридору. Вокруг стояли какие-то ящики, бочки, стеллажи. Но все плыло в серой дымке.

За спиной, в зале, послышался не то вой, не то крик.

- Там кто-то остался? - спросил идущего впереди заклинателя Хагер.

- Если и так - уже не вытащить.

Впереди показался дверной проем. Дверь распахнута настежь. Свобода! И никакой бури. Чистое высокое небо, горящее сотнями звезд и смотрящее глазом большой луны.

Ночной воздух освежающей прохладой дохнул в лицо. Хагер тяжело задышал. Нет, это уже не игры. Он взглянул на собственные ладони. Кожа на одной покраснела и болезненно пульсировала, обещая налиться водяным пузырем: по дороге он случайно коснулся тлеющей деревяшки.

Снаружи царило оживление. Не паника, не схватка - именно оживление.

К несчастной гостинице стягивались люди. И если игроки шли просто поглазеть, то НПС спешно тащили деревянные ведра с водой. К горящему зданию быстро выстроилось две цепочки, по которым быстро передавались ведра. Но что-либо поделать обычными средствами было уже поздно. Огонь внутри гостиницы завывал, вырывался из окон. Дым клубящимися столбами устремлялся в ночное небо.

Брандин ковылял нога об ногу. Их пропускали, о чем-то спрашивали, но Хагер лишь отмахивался. Настроения разговаривать не было совершенно.

"Что же происходит?"

Он обернулся. Что ж, призраки так и не попытались вырваться из пожара?

Неожиданно огонь, уже было полностью охвативший гостиницу, опал. Хагер даже не сразу поверил собственным

глазам. Но, немного приглядевшись, - понял: возле несчастного здания стоял человек в ниспадающей до земли синей тоге. Человек простирал руки к гостинице, и огонь послушно отступал, оставляя после себя только дымящиеся головешки.

- Пожарная команда прибыла вовремя, - хмыкнул Брандин. - Я когда-нибудь тоже так смогу.

- Стихийник?

- Ага. Местный, скорее всего. Молодец. Еще бы немного - и все. Вся б деревня занялась. Пришлось бы по лесам комаров кормить с мухами, пока разблокируют выход из игры.

Между тем исчезли последние языки пламени. Гостиница так и продолжала стоять, как до пожара. Разве что почернела.

Из-за обугленных стен, откуда-то из глубин здания, послышался отчетливый взрык.

Разговоры тут же стихли. Глаза собравшихся устремились сначала на мага, затем снова на гостиницу.

Взрык повторился. Затем раздался звук, будто рухнула стена.

- Может, кто в подвале прятался? - спросил Брандин, ни к кому конкретно не обращаясь.

- Там подвал-то есть?

- Должен быть... где пиво-то с вином...

Внутри гостиницы рухнула еще одна стена. Кто-то пробирался наружу. Еще немного - и он появится.

"Призрак?"

Хагер ощутил, как по спине поползла холодная капля пота. С чего бы ему бояться?

Одна из почерневших стен буквально взорвалась изнутри, и из обгоревшего здания вырвалось нечто. Размером с человека, иссиня-черное, с множеством щупалец. Нечто дрожало, точно вот-вот готовясь превратиться в дым. Но дымом оно не стало.

Тварь метнулась в притихшую толпу. Оставляя за собой мутный след, она стремительно проплыла над землей - врезалась в какого-то игрока. И снова крик. Несчастный кричал так, будто его свежуют заживо, а сверху раны присыпают солью. Еще мгновение назад стоявшие рядом с ним игроки откатились в стороны, образовав почти ровный полукруг.

- Нежить какая-то... - проговорил Брандин.

Твари хватило нескольких секунд, чтобы покончить с человеком. Из объятий она выпустила уже сухой труп, с треском повалившийся на землю.

И только теперь игроки очнулись. В сторону неизвестного чудовища протянулись струи жидкого пламени, сверху дважды ударила молния, под ней закружились ледяные вихри. Несколько

стрел прошили тварь насквозь, не причинив ей никого вреда. А вот стихии ранили призрачную плоть.

Тварь издала пронзительный вопль. Ее призрачная плоть разлеталась в стороны - сгорая в пламени или вмерзая в куски льда. Не прошло и нескольких секунд, как дружная атака игроков обратила создание в грязную лужицу. Перед тем как погибнуть, тварь закричала снова, ее тело завибрировало, а потом резко разбухло - и стекло наземь. В стороны, будто под действием пружин, вылетело несколько предметов экипировки.

Народ загомонил, обсуждая удачную схватку и похваляясь собственным решающим ударом.

Несколько человек, подбадривая себя залихватскими выкриками, бросились к выпавшей экипировке.

- Интересно... - протянул Хагер

Он и Брандин так и не успели поучаствовать в схватке, но все произошедшее видели отлично.

- Что такое? - спросил спутник.

- Вещички знакомые.

- В смысле? - поморщился заклинатель. - Обычные вещи. На тебе те же самые, считай. Только там лук...

- Все правильно. Те же самые. И те же самые были на том парне, которого вбили в пол. И даже лук.

- На что намекаешь?

- Пока просто мысли. Хотя эта тварь явно что-то новое. Не те призраки.

Интересного больше ничего не предвиделось - и игроки начали расходиться. Некоторые подходили к сухому трупу собрата, но, не найдя в нем ничего примечательного, шли своей дорогой.

Хагер же повел Брандина именно к телу несчастного воина.

Больше всего тот походил на древнюю мумию. Такое ощущение, что из тела исчезла вся жидкость. Кожа игрока потемнела, потрескалась. Но что удивительно: глаза оставались вполне живыми - будто пара стеклянных шаров, вставленных в глазницы черепа.

Хагер опустился перед трупом на одно колено, попытался взять выпавший из тонкой руки меч. Ладонь остановилась в считанных миллиметрах от добычи. Попытка коснуться кожаного доспеха или простого амулета привела к тому же эффекту. Убитого точно силовое поле охватывало.

Раньше же, до всей этой сумасшедшей ночи, имущество любого убитого игрока можно было свободно поднять. Только существовало одно "но": после того как тело мертвеца исчезнет. Но теперь, похоже, тела не исчезали.

- Полюбовался? - хмыкнул Брандин.

Хагер поднялся на ноги, но смолчал.

- Все равно у него нет ничего ценного для тебя. Разве что в мешке. Плюнь. Идем, поговорим с остальными. Может, какая инфа появилась.

Хагер нехотя отступил от мертвеца. Себя он чувствовал глупо, но признавать ошибку не желал.

На мгновение свет луны померк. Игроки, точно по команде, задрали головы - ничего. Чистое небо, яркие созвездия и луна - бледно-желтая, с четкими очертаниями горных хребтов. Совсем не таких, какие видны с Земли.

- Идем, - с досадой сплюнул под ноги Брандин.

Хагер ухватил спутника за руку, сильно сжал.

- Стой.

- Отпус...

Заклинатель подавился словом.

Воин стоял вполоборота и смотрел назад - на сухого мертвеца. А тот преображался. Над трупом медленно поднимался черный дым - густой, будто сотканный из сажи.

- Способен колдовать? - спросил Хагер.

- Ага, - только и выдавил Брандин, выставив перед собой посох. - Вроде...

Дым обрел форму уже знакомой твари с кучей щупалец. Пока коротких, но вытягивающихся с каждой секундой. И чем отчетливее становились очертания призрака, тем сильнее истаивало тело мертвеца. Пока не исчезло вовсе.

- Бей! - выкрикнул Хагер, сжав в руке топор.

С рук заклинателя, вытянутых в сторону противника, сорвалась огненная стрела - врезался в черную тварь. Та пронзительно заверещала, отшатнулась.

- Бей, не останавливайся!

Воин кружил около твари, уворачиваясь от атак щупалец. Внутренняя злость толкала вперед - схлестнуться с призраком врукопашную. Вспороть сталью податливую плоть. Наверняка так бы он и сделал сутками раньше. Теперь же, памятуя о стрелах, не причинивших первой твари никакого вреда, и на собственной шкуре прочувствовав вполне реальную боль от ожогов, сдерживал свои боевые порывы. Заклинатель же планомерно расстреливал призрака с дистанции, не давая вплотную приблизиться к спутнику.

Схватка длилась недолго. К тому времени как на шум и огненные вспышки начал снова собираться народ, призрак последовал судьбе своего собрата. В стороны полетели вещи, которые Хагер недавно пытался снять с трупа.

Понадобилось несколько минут, чтобы донести до других игроков новые правила игры: даже мертвый товарищ теперь представляет опасность. О том, что из игры больше не выйти, знали уже все или почти все. Некоторые опробовали на себе и болевые ощущения. Версий происходящего было множество, но еще больше непонимания и недоверия.

Но ни Хагер, ни Брандин не ставили себе задачи убедить всех. Они поделились тем, что казалось им важным. А как распорядиться полученной информацией - личное дело каждого.

Свет луны снова ненадолго померк.

- Там кто-то есть! - раздался в толпе крик.

Люди запрокидывали головы, всматривались в звездное небо. Там действительно кто-то был. Размытые тени, мелькающие на высоте в десяток метров.

Хагер поежился. То ли его начало трясти после схватки с тварью, в которую превратился убитый мечник. То ли на улице действительно холодало. И быстро.

Холодало?!

- Мне бы хоть бы пяток свитков, - вполголоса проговорил Брандин.

- Почему не купил вчера?

- На утро оставил.

Хагер поморщился. Заклинатель прав: вчерашняя буря заставила спешно искать укрытие, а не расхаживать по торговым и магическим лавкам. Он и сам до сих пор оставался без щита.

Что ж, придется обходиться тем, что есть.

Секунды складывались в минуты, а парящие над деревней создания не выказывали ни малейшей агрессии. Хагера смущало одно: ему казалось, что теней стало больше. Они, точно мотыльки, слетались на деревенские огни. Значит, гостиница - это только начало. Нечто вроде пробы сил?

Затянувшееся ожидание ослабило вдруг возникшее напряжение среди игроков. Послышались первые разговоры, шутки. Кто-то запустил в небо огненный шар, взорвавшийся огненным фонтаном, но его струи быстро угасли.

То ли этот шар послужил неведомым созданиям сигналом, то ли почувствовавший уверенность заклинатель неосознанно угадал момент атаки.

С небес рухнул плотный поток размытых теней. Послышались крики, ругань. Люди спешно выхватывали было спрятанное оружие.

Хагер пригнулся, пропуская над собой темное создание. Тварь пролетела мимо, выставив перед собой тонкие руки с длинными пальцами. Тело обдало почти нестерпимым холодом.

- Воздух!

Голос Брандина заставил неосознанно броситься на землю, несколько раз перекатиться вбок. И вовремя. Когти камнем упавшего создания проскрежетали по его броне, но не причинили вреда. Зато тварь умудрилась подхватить стоявшего рядом стрелка. Тот выронил лук, когда его ноги оторвались от земли. Существо быстро набрало высоту. Но уже через пару секунд несчастный игрок рухнул обратно. Рухнул и остался лежать без движения. Из его носа и уголка рта потянулись кровавые дорожки. Руки заброшены за голову. Одна нога неестественно вывернута, а из разорванной штанины торчит кусок кости.

Все это Хагер отметил краем глаза. Несчастный мертв, а значит, вскоре присоединится к нападающим.

- Бежим! - закричал он заклинателю.

Брандин резко кивнул и бросился бежать. Воин последовал за ним.

Деревня превратилась в развороченный муравейник. Призрачные твари падали с неба, подхватывали игроков и, поднявшись на приличную высоту, бросали их вниз.

Навстречу темным созданиям устремлялись огонь и лед, молнии и комья земли. Праздничный фейерверк, да и только. Вот только крики и обилие распластанных на земле тел создают далеко не радостное настроение.

Безумный бег, лавирование между другими игроками и планирующими тварями. Отпрыгнуть в сторону, резко сменить направление бега, с плеча рубануть плотную тень, тянущую к тебе руки. Стальное лезвие будто в воду погрузилось, прошло сквозь размытую плоть, практически не встретив сопротивления. Тварь злобно зашипела и распалась надвое.

-->
Вы нанесли критический урон
Навык "Среднее оружие" повысился. Текущее значение: 6
-->

Осознание собственных сил и уязвимости нападающих тварей добавляло уверенности. Хагер привычно отметил, как подрос показатель опыта. Что ж, все не напрасно. Чем он будет сильнее, тем больше шансов дожить до момента, когда разработчики игры откроют возможность выбраться в реальный мир. А пока - не зевать!

Он успел зарубить еще трех призрачных созданий, когда вылетел к площади Торговцев. Сюда сходились несколько деревенских улиц, и здесь же размещалась большая часть

магических и торговых лавок. Какого черта он бежал сюда - Хагер не знал. По здравому размышлению, надо бы спасаться за пределами деревни. Вряд ли призрачные твари будут преследовать и там. Но всеобщее сумасшествие совершенно выбило из колеи, дезориентировало.

В центре площади Торговцев возвышался высокий деревянный столб. Хагер знал: дважды в году, на дни летнего и зимнего солнцестояния, столб использовался в качестве своеобразного снаряда, на котором каждый желающий игрок мог показать свою силу и ловкость. Здесь же происходил респаун игроков, погибших в окрестностях Красных песков.

Воин окинул взглядом площадь. Судя по тому, сколько погибших он видел по дороге сюда, на площади игроки должны появляться минимум каждую минуту. Но не было никого, кроме одного-единственного игрока. Хагер вроде бы уже видел его ранее: бородач высокого уровня и в хорошей броне. Скорее всего, Варвар.

"Может быть, кто-то еще появится?"

Разум отказывался верить в реальность смерти в виртуальном мире. Цеплялся за соломинку надежды.

Бородач стоял спиной к столбу и размахивал шипастым молотом. Он отбивался сразу от четырех досаждающих ему тварей, умудряясь орудовать своим оружием с такой скоростью, что призрачные существа просто не могли до него добраться. Но с неба опускалось еще, по меньшей мере, полдесятка призраков.

Несмотря на всю свою раскачку, вряд ли здоровяк продержится долго. По его лицу пролегли глубокие царапины. Кровь заливала глаза. Будь поблизости лекарь, он бы сильно облегчил бородачу жизнь. А так - бейся пока не сдохнешь или пока не перебьешь всех врагов. Можно, конечно, попытаться сбежать. Но такой вариант здоровяку даже не светит.

С неба на Хагера спикировало несколько призраков. Он ушел в перекат, вскочил на ноги. Ему бы и самому неплохо делать ноги. Но твари не отстают. Напротив - их собирается все больше. К пиршеству спешат. Боятся не успеть? Одному не устоять.

Далее Хагер действовал скорее по наитию. Разум отключился.

Несколько шагов, отделяющих его от бьющегося с летающими тварями воина, Хагер преодолел в два прыжка. Крутанул "мельницу". Единственная мысль: не задеть человека. Воспламенившийся клинок вспорол призрачную плоть. Сразу три создания распались пеплом. Еще пару тварей прикончил сам бородач.

Их взгляды пересеклись. Игрок коротко кивнул.

В шум схватки вклинился треск разлетающихся в щепу досок. Лавка Кривого Габриэля - мастерская бронника, сейчас закрыта. Звук доносится именно оттуда. Неужели призрачные твари забрались и туда? Но зачем?! Вряд ли в лавке могут быть игроки. Или кто-то уже пробует мародерствовать?

Входная дверь лавки вылетела с такой силой, будто изнутри по ней вдарили стенобитным тараном. Тут же на пороге в неизменном кожаном фартуке показался сам Кривой Габриэль. В руке огромный тесак, которым впору шинковать в фарш свиные туши.

Габриэль, пошатываясь, выбрался на улицу. На его лице, искривленном застарелым шрамом, блуждает выражение непонимания.

Хагер осторожно двинулся к торговцу.

- Мастер Габриэль, что случилось? - крикнул, не подходя вплотную.

НПС не успел ответить. Из дверного провала его лавки вырвалась целая орава призрачных тварей. Они не пытались поднять Габриэля в небо, как до того многих игроков. Они просто врезались в него. Не менее семи созданий.

Хагер наотмашь рубанул тварь, что бросилась на него, но все внимание приковал к себе лавочник. Тот еще пытался отмахиваться, но очень вяло. Его пожирали. Заживо.

"А он кем станет, когда умрет?" - промелькнула крамольная мысль.

Габриэль не кричал, когда его кожа начала чернеть и пошла трещинами. Не кричал, когда кровь тонкими струями пробилась через омертвевшую плоть. Он вообще не кричал, только медленно оседал наземь.

НПС, программа, но умирал он, как человек. И на лице его проступала боль. Такая мучительная, что способна сжечь разум.

"Где Брандин?! Куда он снова делся?!"

Хагера будто что-то толкнуло в спину. Он подался вперед, замахнулся топором. А потом просто перестал соображать. Время замерло. С каждым новым взмахом оружие становилось все тяжелее. Руки и ноги наливались свинцом, а тело реагировало на атаки призрачных тварей все медленнее. И все же он продолжал драться. Не за дорогие пожитки, не за золото или ценный артефакт. Даже не за опыт.

Холод окутал плотным коконом. Зубы стучали, а на коже появился налет инея.

Они замораживают, они замедляют.

--->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Заморозка"
Скорость вашего передвижения снижена на 20%
Время действия эффекта: 3 минуты
--->

В какой-то момент рядом появился бородач. С громогласным ревом и топотом он буквально на куски разорвал ближайших тварей. Но они все прибывали.

Нужна передышка! Хотя бы небольшая. Восстановить запас выносливости. Но из боя уже не выйти.

Они отступали к лавке покойного Габриэля Кривого, сражаясь плечом к плечу.

В пылу схватки Хагер даже пропустил момент, когда получил новый уровень. Единственное, что заставило его воспрянуть духом, - до максимума восполнившиеся показатели собственного здоровья и выносливости.

В воздухе запахло костром. Сначала несильно, но уже через полминуты из дверного проема лавки потянуло дымом. Дышать стало труднее.

"Снова пожар?! Да еще и за спиной. Отлично!"

Бородач, по всей видимости, тоже почувствовал неладное. Прорычал что-то невразумительное, а потом прыгнул на месте. Хагер, уже понимая, что произойдет дальше, метнулся в дымовую завесу. Ударная волна толкнула в спину, протащила по полу.

Почти ничего не видно. Глаза отчаянно щиплет. Воин поднялся на колени, сощурился. Вокруг - приемный холл лавки. По стенам развешаны образцы кожаных доспехов, колчаны, перевязи, ножны. Можно попытаться что-то взять, но велика вероятность вляпаться в магическую ловушку высокого уровня. От такой или на месте разорвет, или проклянет так, что свет невзлюбишь.

В дыму показалась морда - одна из тварей, что атаковали в гостинице и потом на улице. Создание стелилось, будто растекалось по полу, овеваемое серыми клубами. Отдаленно оно походило на старуху, укутанную в просторное рваное рубище, из-под которого не видно ног (да и есть ли они вообще?). На сморщенной морде застыло злобное выражение. В пустых провалах глаз то гасли, то вновь зажигались зеленоватые огоньки. Тварь раскрыла беззубый рот и зашипела, птичьи когти заскребли по полу, словно стараясь добраться до добычи.

Хагер нахмурился: этот призрак немного, но все же отличался от тех, что напали на гостиницу.

Похоже, тварь ранена. Но воин не стал задаваться

вопросами сострадания - пригвоздил ее так, что лезвие топора глубоко засело в досках пола.

В задних помещениях лавки все сильнее нарастал какой-то шум. Гвалт из криков и звуков драки. А кроме того - именно оттуда вываливались клубы дыма.

Ничего не скажешь - отличный выбор. Либо обратно, на улицу, под вал призрачных тварей. Либо вперед, сквозь серую пелену, к неизвестности.

Хагер выбрал второй вариант.

Перед внутренним взором от голубого к желтому переливался значок, призывающий подняться на следующий уровень. Искушение велико, но распределение очков навыков потребует времени, которого сейчас нет. Еще раз пробежавшись взглядом по развешанным по стене доспехам, Хагер шагнул в самый дым. По пути он подхватил кусок какой-то тряпки, в который, возможно, Габриэль Кривой планировал заворачивать свой товар. Мастеру тряпица больше ни к чему, а вот дышать через нее пусть немного, но легче.

Сквозь серую занавесь пробился огненный всполох.

Крики впереди усилились.

Определенно кричат люди. Игроки ли? С полной уверенностью не сказать. Но вряд ли НПС - что им тут делать? А что делать игрокам, кроме как попытаться по-быстрому обогатиться? Идиоты! В таких местах разве что сдохнуть по-быстрому можно, если чем-то провинился перед хозяином. Если, конечно, ты не достиг класса Теневого танцора, чтобы воровать в торговых лавках хотя бы с какой-то вероятностью удачи.

Треск над головой заставил отпрыгнуть. И вовремя. То ли пожар начался именно наверху, то ли перекрытия и без того были повреждены схваткой Габриэля Кривого с призрачными тварями. Перед Хагером поднялась стена обжигающих искр. В лицо дохнуло жаром. Впрочем, жар быстро отступил, а искры рассыпались пеплом. На полу остались тлеть куски обугленных балок.

Действие Заморозки закончилось.

Не раздумывая ни мгновения, воин сиганул через преграду. Перед ним открылся небольшой коридор. Пересечь его бегом. Ворваться в комнату-мастерскую. Вот здесь огонь хозяйничал с полным правом: облизывал стены, плясал под потолком, но то и дело мощными всполохами срывался к полу.

Кричали именно отсюда.

Их было четверо. Двое, придавленные обрушившимися перекрытиями, даже не шевелятся. Но хуже того - уже начинают преображаться. Несколько минут - и трупы игроков исчезнут,

превратившись в тварей с кучей щупалец. Еще один игрок (по виду - ловкач или потерявший оружие стрелок) сидел на полу и держался за окровавленную голову. Судя по тому, что в его плече засела внушительного вида деревянная щепа, со здоровьем тут большие проблемы. На ногах оставалась только девчонка - с огненно-рыжими волосами, заплетенными в несколько тугих кос; в бордовой шелковой куртке без рукавов и плотных штанах того же цвета. По ее коже вились какие-то татуировки. Воин рассмотрел только одну, на руке, - крупную ворону, выполненную с потрясающей точностью. Девчонка с настырностью обезумевшего пыталась вытащить из-под завала то одного спутника, то другого. При этом даже не обращала внимания, что над теми уже сгущаются чернильные облака.

Хагер ухватил девчонку за плечо, с силой оттащил от мертвецов.

- Им уже не помочь! - проорал ей в самое ухо, стараясь перекричать вой бушующего вокруг пламени.

Идиот - сгорит заживо вместе с этой компанией!

- Надо уходить!

В ее глазах не было ни малейшего понимания происходящего.

- Где выход?!

Хагер еле сдерживался, чтобы не влепить дурехе пощечину.

- Там, - одними губами прошептала незнакомка, махнув в сторону.

Над головой надрывно заскрипело. Воин даже дышать перестал. В воздухе засверкали падающие снопы искр. Кожу защипало. Казалось, волосы вот-вот вспыхнут факелом.

Хагер толкнул девчонку в сторону предполагаемого выхода. За шиворот поднял раненого. На ногах тот практически не стоял.

"Надо бы подлечить..."

В запасе оставалось еще три эликсира восстановления здоровья. Плевать, одним можно и пожертвовать.

Хагер только хотел было выбросить один из эликсиров, чтобы доходяга смог его подобрать, как за спиной раздалось злобное шипение.

Не успел! Появление призрачных тварей перевело игроков в режим боя. А это значит - никакого лечения.

Воин стиснул зубы.

- Вон отсюда! - завопил во всю глотку.

Девчонка с рыжими волосами будто очнулась. В ее глазах всколыхнулось пламя. То ли внутреннее, то ли отблеск языков пожара. В руке появился свернутый черный хлыст.

- Помоги их вытащить, - не то попросила, не то потребовала

она.

- А я что делаю?! - рыкнул на нее Хагер. - Дверь открой!

Раненого игрока пришлось выпустить, так как призрачные твари не стали наблюдать за пререканиями людей - атаковали. Судя по всему, огня они тоже опасались, что немного упрощало положение. Создания просто не могли зайти сбоку, а потому нападали в лоб попарно. И довольно слаженно. Постоянно менялись местами, норовили вцепиться то в ноги, то в корпус или голову.

Сверху осыпалась новая порция искр. В нескольких шагах от Хагера обрушилась толстая балка. Уровень здоровья резко просел. Воин, почти полностью ослепленный, отпрянул. Но и твари не торопились его настичь. Съежились рваными сгустками мрака, метнулись обратно в дым.

- Все будет хорошо... - услышал голос незнакомки. Обернулся. Девчонка подхватила раненого за плечи и тащила к выходу. Получалось у нее плохо и медленно. Уже через несколько шагов она поскользнулась и чуть было не села.

Маги! Выносливости ни на грош!

Воин расслышал придушенные всхлипывания.

Между тем, трупы двоих менее удачливых игроков практически полностью преобразились. Пятна мрака над ними обретали форму, тянули в стороны длинные щупальца.

Хагер зарычал. Либо сгореть, либо сдохнуть в когтях или щупальцах призраков - отличный выбор.

- Я их задержу. Вытащи его, пожалуйста, - в глазах девчонки стояли слезы.

"Только мокроту разводить не хватало!"

- Отходи за мной. Нечего прикрывать! - прорычал в ответ Хагер.

Не дожидаясь ответа, он ухватил игрока за шиворот и почти бегом бросился к распахнутой настежь двери. Рыжая, в конце концов, не одуванчик, за себя постоит. Будто в подтверждение его предположения, с пальцев незнакомки сорвались два ярко-малиновых шара и по небольшой дуге направились к тварям, в которых обратились мертвые игроки. Тоже заклинательница! Ведьма!

Насквозь взмокший Хагер выскочил на улицу, оттащил игрока на несколько метров от горящего здания. Глубоко вздохнул - горло точно обожгло.

Девчонки нет.

Выругавшись, метнулся обратно в лавку. Рыжая стояла и размахивала хлыстом. Резкие щелчки будто взрывали горящий воздух, но держали призраков на расстоянии.

- Бегом отсюда!

Девочка отступила к двери, но сделала это так медленно, будто и не стоит в эпицентре пожара.

- Сейчас все рухнет!

Она все же послушала. Развернулась и побежала. Хагер не дал вырваться следом за ней первым тварям, затем начал отходить сам.

- Твою же мать! Я его по всей деревне ищу, а он с девкой развлекается! - голос Брандина вырвал из безумия огненной вакханалии.

В ответ хотелось прокричать много разных нелицеприятных слов, но дыхания почти не осталось. Показатель выносливости приближался к критическому рубежу. Еще немного - и он не сможет сделать и шага, рухнет без сил.

Огненный шар с ревом вспорол ночь, врезался в группу вытекающих из лавки тварей. Здание будто взорвалось изнутри, горящие обломки разлетелись в радиусе десятка метров.

- О как! - потрясая руками, провозгласил Брандин. - Это я понимаю - мощь! Не то, что с Королем скелетов. Вот это настоящий фаербол.

- Откуда заклинание?! - прокричал воин, осматриваясь по сторонам. Удивительно, но - никого. Ни одного призрака.

- Несколько свитков подобрал по дороге, - заклинатель подошел к Хагеру. - Какой-то бедолага преобразился в призрака, его укокошили, но и сами отправились в страну вечной охоты. Я подобрал - и ноги. Кто это? - он кивнул на рыжую девчонку. Та безмолвно стояла на коленях перед лежащим на спине спутником.

- Не знаю, - пожал плечами Хагер. - Подожди...

Он опустился на одно колено рядом с незнакомкой. Та скользнула по нему невидящим взглядом.

- Мертв? - спросил воин.

Кивок.

- Что б вас... почти успели ведь.

- Хаг... - в голосе Брандина появилась опасливость.

Хагер поднял взгляд на заклинателя. Тот смотрел куда-то за спину сидящим на земле игрокам.

Резко обернуться.

- Спасибо! - бородач, несмотря на тяжелые доспехи, подошел почти бесшумно. - Помощь нужна?

- Да вроде нет, - пожал плечами Хагер. - Знаешь, что это за твари?

- Нет. У меня в Знании мира уже три единицы, но Игра молчит. А ведь на этом Острове не осталось монстров, которых я

не могу опознать.

- А где они, к слову сказать?

- Исчезли. Сразу все.

- Кто-нибудь на площади респаунился? - спросил Брандин.

Бородач только отрицательно помотал головой.

- Ночь прошла весело, - проговорил он. - Помяни мое слово - это только начало. Я знаю - этих летающих тварей не должно быть здесь. Творится что-то странное. И мало кто увидит финал игры.

- Похоже, это не игра, - сказал Хагер.

- Возможно... - бородач развернулся и направился прочь.

- Зашли поиграть часик, - ухмыльнулся заклинатель. - Правильно говорят - онлайн игры затягивают, как болото. Не оторвешься! Не утопнуть бы, а?

- Надо уходить, - Хагер тронул незнакомку за плечо. Пускаться с другом в пустые разговоры нет ни желания, ни времени. - Или дождемся, пока он превратится в призрака? Не дело оставлять за собой живых монстров.

Девушка вздохнула, поднялась на ноги.

- Спасибо за попытку, - тускло проговорила, взглянув на Хагера. - С призраком разберусь сама.

- Как знаешь.

- Из деревни надо валить, - сказал Брандин. - Не думаю, что здесь осталось много живых. А вот добра много. Собрать, сколько сможем унести, и ноги в руки. Эти твари могут вернуться. В любой момент. Я не очень верю в защиту каменных стен, но Стендар для нас сейчас - лучший выход. Как считаешь?

- Согласен, - кивнул воин. - Здесь даже задание получить не у кого, судя по всему. Неплохая зачистка.

Он быстро подтвердил получение седьмого уровня, поднял на единицу телосложение и на единицу умение "мельница". Судя по дереву развития, пять единиц (бронзовый уровень) в "мельнице" открывали умение "вихрь" - куда более мощное и эффективное. Правда, для этого придется "прокачать" хотя бы один навык владения оружием ближнего боя минимум до десяти единиц.

Странно, но прежнего энтузиазма по поводу нового уровня нет. Хорошо, но мало. Очень мало, для того чтобы чувствовать себя хотя бы в относительной безопасности. Вот она - гонка вооружений.

Дело за малым - отыскать новый щит. Собственный, деревянный, после схватки со скелетами пребывал в крайне плачевном состоянии. Починить его Хагер так и не успел.

Над телом мертвого игрока начал клубиться на глазах

темнеющий пар.

- Останешься или с нами пойдешь? - обратился Хагер к девушке.

Лицо Брандина сморщилось, точно от сильной зубной боли.

Она молчала, теребя в руках хлыст. Взгляд неотрывно следит за формированием призрачной твари.

- Пойду, - ответила наконец. Эмоций в ее голосе не прибавилось.

Хагер ухмыльнулся, когда заклинатель страдальчески закатил глаза. Ничего - еще непонятно, что ждет впереди, и лишний спутник в группе не помешает. Не очень разумно брать в спутники первого встречного, но на человека, который может воткнуть кинжал в спину, девчонка вроде не похожа.

- Меня зовут Хагер, - представился воин. - Его - Брандин.

- Я Арагна, - кивнула рыжая.

-->

Игрок Арагна вступил в вашу группу

-->

Они обождали, пока мертвый игрок не превратится в тварь с щупальцами и не попытается атаковать. Арагна разделалась с ней довольно ловко - несколькими щелчками хлыста и парой залпов малиновых шаров. Шары попарно влетали в призрачное тело и взрывались, вырывая целые куски тут же оплывающей плоти. Через несколько минут призрак превратился в дурнопахнущую лужу, рядом с которой вывалились предметы инвентаря. Хагер увидел только простой, но качественный меч, несколько дешевых украшений-безделушек и пару десятков монет. Вряд ли и остальным выпало что-то более примечательное. Впрочем, все, что поднял, воин выбросил обратно, предлагая забрать Арагне. Девушка забрала только золото и какую-то подвеску.

Потом они еще с полчаса шатались по почти обезлюдевшей деревне в поисках чего-либо ценного. В основном собирали монеты, склянки с лечебными снадобьями и драгоценности - те, что подороже. Набирать в дорогу снаряжение, равное своему, толку нет - лишнее место в мешке, а до ближайшего торговца очень неблизко. Странное дело, но оказалось, что призрачные твари прежде всего атаковали не игроков, а торговцев и прочих НПС. И в этом деле заметно преуспели. Многие лавки выглядели так, будто внутри них торнадо прокатился. Трупы же несчастных лавочников и мастеров лежали тут же. Именно трупы. Персонажи игры не изменялись подобно игрокам, но и уносили с собой в

ничто все свое имущество.

И еще одна странность: обычно из мобов выпадало хоть что-то. Не из всех и далеко не всегда полезное, но выпадало обязательно. Насколько сейчас припоминал Хагер - летающие призраки после своей смерти не одарили ничем. Ни разу. Даже сферами здоровья. Они только убивают?

Немногие выжившие, в основном простые селяне, бесцельно бродили. Некоторые плакали, другие тупо смотрели в огонь догорающих строений.

Уцелевшие игроки их не трогали. Хагер обратил внимание: люди сбиваются в группы. Если до нападения призраков по деревне ходили в основном в одиночку, то теперь перемещались небольшими отрядами. Новых стычек вроде бы не возникало. Но настороженность во взглядах осталась.

Придется к этому привыкать. На войне, как на войне.

На одной из улиц, среди прочего барахла в окружении большого количества вонючих луж, Хагер обнаружил стальной щит и простую кольчугу. Судя по всему, драка здесь произошла нешуточная. Погибло много игроков. Ни тебе могил, ни тел. Хотя может оно и к лучшему? Нет поживы падальщикам.

Щит был немного помят, но с внушительным запасом прочности.

-->
Прочный щит. Защита 8
-->

Кольчугу же делал явно не мастер: тяжелая, местами покрыта ржавчиной, а кольца имели разный размер. Но даже в таком состоянии она защищала лучше его кожаного доспеха, уже порядком побитого и попорченного за последнюю пару дней.

-->
Ржавая кольчуга. Защита 15
-->

Что ж, утерянный днем кошель уже не казался большой трагедией. Воин если и не восполнил украденное, то хотя бы не остался с пустыми руками. Жить можно. Разве что оставалась проблема с едой - в деревне ее уже не отыскать. Придется добывать в пути.

Небо начало светлеть. Звезды потускнели. Новый день торопился взглянуть на случившееся ночью безумие. Деревня, недавно людная и уютная, истекала кровью.

Больше в ней делать нечего. Окружающий мир огромен и полон тайн. Он замер в ожидании. В ожидании троих игроков, ступивших под сень густого леса.

Глава 3

Пройдя множество дорог, я многое понял. Стал мудрее, иначе взглянул на мир и людей.

Но стоило остановиться и отдохнуть, как знания мои потускнели и превратились в пепел.

Из путевых заметок сумасшедшего Яро.

Несмотря на то что деревня, больше похожая на пепелище, обильно сдобренное кровью игроков, осталась за спиной, - на душе Хагера было неспокойно. Да и есть с чего: они вынуждены идти туда, где, им с их уровнем развития, скорее всего, настучит по шапке первый же попавшийся моб. Компания ведьмы может добавить небольшой бонус к их с Брандином слаженной тактике, но она всего лишь такой же мелкоуровневый новичок, как и они. С шестьюдесятью с хвостиками жизнями (это даже меньше, чем у Брандина), Арагна, скорее всего, погибнет первой.

- Ты так гремишь, железяка, что нас слышит каждая обезьяна в этих проклятых джунглях, - сухо проговорила Арагна.

Хагер пожал плечами. Да, кольчуга бряцала, но не идти же в Стендар, в чем мать родила.

- Помолчала бы, ты сопишь и того громче, - съязвил заклинатель. Несмотря на его некоторую застенчивость в общении с девушками, ведьму он невзлюбил с первого взгляда. Она отвечала тем же. - Спасибо сказала бы, что взяли с собой, а то так бы и сидела в деревне, хвост поджавши.

- Заткнитесь оба, - шикнул на спутников Хагер, - дойдем до города - хоть в клочья друг друга рвите, а пока каждый человек на счету.

Спутники замолчали.

Если разлад в команде пошел с самого начала - добра не жди. Воин это отлично понимал. Арагна выглядела хмурой, говорила мало - больше отделывалась ничего не значащими фразами либо отвечала колкостями на выпады заклинателя.

"А она и правда громко сопит", - мысленно хмыкнул Хагер.

Дорога через Вдовьи джунгли петляла, как заяц: то

забирала вправо, то вдруг круто сворачивала влево, лентой извиваясь между деревьями. Странные места - вековые деревья, стволы которых не обхватишь и втроем, соседствовали с песчаными барханами и голыми проплешинами.

Чем глубже в чащу заходили путники, тем тяжелее становился воздух. В конце концов, за верхушками деревьев потерялся белый день, стало темно, влажно и сумрачно. Сначала Хагер хватался за топор от любого шороха, но потом поуспокоился: слишком много здесь шума, чтобы различить в нем что-то действительно опасное. Оставалось уповать на внутренне чутье. Когда сделалось совсем темно, Арагна остановила их коротким:

- Помните мою щедрость.

В следующее мгновение она стала плести заклинание. Послушное ее словам, оно развернуло белоперые призрачные крылья и обняло ими Хагера.

-->
Вы стали объектом заклинания "Призрачные доспехи"
Ваша защита выросла на 5 единиц
-->

Говорить "спасибо" Хагер не стал, ограничился кивком. Странно, а почему она не использовала доспехи там, в лавке Кривого Габриэля? Наверняка бы спасла спутников. Или же заклинание появилось уже после их гибели?

Брандин, когда ведьма наложила заклинание и на него, поморщился, как от кислого.

Напоследок Арагна наложила заклятие на себя. И как раз вовремя: стоило тропе сделать очередной виток и выпустить путников на небольшую, окруженную молодым бамбуком поляну, как они оказались лицом к лицу с двумя существами. Про себя Хагер сразу обозвал их "гориллами": трехметровые туши, в густом черном меху, и ходят так же - опираясь на передние лапы-руки. Но, в отличие от горилл, у черных тварей были еще и крепкие хвосты, толщиной с человеческую ногу, и ветвистые рога, унизанные человеческими же черепами.

Обе твари расположились на противоположной стороне поляны и увлеченно рвали на куски человеческое тело. Судя по всему, живым несчастный был еще несколько минут назад - его кровь на мордах горилл сочилась паром.

Хагер сощурился. Таких тварей он видел впервые, а это значит - узнать, насколько они опасны и на что способны, можно только в бою. А еще лучше - убив хотя бы одну особь. Но уж

выглядят они определенно внушительно.

- Серьезные ребята, - оптимистично подытожил его размышления Брандин. В его руках появился посох.

Оба зверя оторвались от мертвяка и повернули головы на шум. На клыках одного висел кусок мяса. Зверь подобрал его лапой, отправил в рот и принялся меланхолично жевать.

"Хорошо, если непись, он хоть не поднимется", - памятуя о событиях в деревне, подумал Хагер. По примеру товарища он тоже обнажил топор. Ведьма сзади что-то бормотала себе под нос. Колдует? На миг Хагер засомневался, что твари опасны: мало ли кто мог задрать человека, а они, возможно, падальщики. Колдовство ведьмы может разозлить их. Впрочем, обе "гориллы" почти сразу разрушили его сомнения: громко зарычав, туши понеслись на людей, как два косматых тарана. Хагер глазом моргнуть не успел, как "горилла" оказалась рядом и, словно кеглю, сбила его в один удар лапы. Воин свалился и покатился кубарем в ближайшие заросли папоротника.

-->
Навык "Легкая броня" повысился. Текущее значение: 4
-->

Бок отчаянно заныл, но чутье подсказало, что самое время плевать на боль и переворачиваться на спину. Стоило сделать это - как в него, целя в голову, полетел кулак. Хагер принял удар на рукоять топора. Помогая себе второй рукой, с большим трудом все же оттолкнул зверя. Недалеко, но так, чтобы вскочить на ноги, не опасаясь внезапного удара. Зверь рычал, тряс рогатой головой, и черепушки принялись щелкать челюстями.

"Не дождешься, чтоб я так рано сдох".

Хагер замахнулся и рубанул наискось - туша огромная, куда-то да и попадет. Не ошибся - лезвие распороло мех и кожу. Рана сразу раскрылась, и из нее потекла кровь. Брызги густо оросили Хагера, на губах появился противный вкус крови. Тьфу! От второго удара Хагер благополучно увернулся и даже изловчился обойти "гориллу" со спины. Удар - по хвосту! Думал, что наверняка отрубит, но лезвие едва-едва содрало кожу. Если бы не отсутствие характерного лязга, Хагер поклялся бы, что хвост каменный. Но нет - извивается, как будто в нем куча позвонков. В ответ на удар зверь лишь заворчал почти с досадой. Хагер предполагал, что в качестве расплаты тут же последует удар хвостом, и даже попытался отступить, но атака все равно застала его врасплох. Хвост мигом обвил ему ноги, поднялся выше, скрутил тисками тело и принялся сжимать. Как Хагер ни

старался удержать в груди хоть немного воздуха, зверь выдавил его почти сразу.

- Помогите... - прохрипел, не надеясь, что кем-то будет услышан.

-->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Болевой шок"
Скорость вашего передвижения снижена на 40%
Наносимый вами физический урон снижен на 50%
Ваша точность снижена на 30%
--<

Перед глазами темнело и плыло, в ушах отчетливо слышался хруст собственных ребер. Сообщение Игры проходили стороной. И без них понятно, что дело - труба.

Черт, больно-то как! Треклятая игра!

Пальцы скорчило от боли, ладонь размякла и выронила оружие. Откуда-то справа раздавался рык второй твари, и в той же стороне сверкали алые всполохи: наверное, ведьма и заклинатель забыли распри и объединились. Воин надеялся, что им повезет больше, чем ему. Хотя бы кому-то удастся спастись. Совсем некстати в голову забралась мысль: каким чудовищем станет он сам, когда сдохнет?

Когда перед самым ухом что-то свистнуло, воин решил, что это предсмертные галлюцинации. А когда увидел горящее оперение застрявшей в "обезьяньем" хвосте стрелы, поверил, что успел умереть. Откуда ей взяться? Брандин как-то взял в руки лук, да чуть не отстрелил себе причинное место. Ведьма, скорее всего, стреляет и того хуже. Хагер не успел придумать других вариантов, потому что через мгновение уже летел вниз головой. Снова упасть, не думать о боли и перевернуться на спину, чтобы не потерять врага из виду. Не успел воин вскочить на ноги, как в хвост "гориллы" вонзилась еще одна стрела. Хагер вовремя откатился - животное издало злой крик и с силой ударило хвостом оземь, как раз в том месте, где только что валялась добыча. От удара образовалась приличного размера вмятина, в стороны полетели обломки стрел.

- Не зевай! - крикнул кто-то в самое ухо.

В груди жгло, будто там перекатываются раскаленные угли.

-->
Скорость вашего передвижения снижена на 20%
Наносимый вами физический урон снижен на 30%
Ваша точность снижена на 10%

-->

Уже лучше. Шок понемногу отпускает.

Хагер скосил взгляд на крик, но нашел пустоту. Стрелок, настолько быстрый, что успевает и стрелять в упор, и еще разговаривать? Невозможно, если только им не повезло встретить благодушного "старичка", успевшего за два дня достаточно сильно прокачать персонажа. О таких среди игроков ходили слухи, будто особенно ушлые геймеры уже через сутки после старта игры успевали набрать по тридцать уровней. Хагер, хоть и считал себя заядлым игроком, предпочитал жить реальным миром, а не виртуальной игрой.

"Горилла" тем временем повернулась. Для такой массивной туши двигалась тварь, на удивление, проворно. Хагеру пришлось собраться, чтобы и не попасть под новый удар, и дотянуться до топора. Он видел каждый шаг наперед: отойти, принять удар рогами в спину, мысленно скрипнуть зубами и подхватить оружие. Его тяжесть придавала уверенности и злости. Хагер выбрал "проникающий удар". Самое время проверить его в деле. Теперь бы не промазать. Туша зверя как будто поплыла. Воин сомневался, что попадет, но топор вонзился как раз между шеей и плечом.

-->
Вы нанесли критический урон
-->

Звук сломанной кости не мог не порадовать. Почти сразу из-под меха показался ее окровавленный обломок. Воин начинал верить, что победить тварь ему по силам.

"Горилла" заревела еще громче, от ее крика по позвоночнику Хагера побежал липкий пот. Черепа на рогах зверя продолжали ухать челюстями. Воину померещилась тень за спиной громадины, но он не успел рассмотреть внимательнее: раненая тварь обрушила на него шквал ударов. Кулаки опускались без устали, как палочки в руках усердного барабанщика. Какой-то из ударов свалил Хагера с ног, еще один врезался в грудь. Как ни старался воин защититься, он принимал удар за ударом, и полоса жизни стремительно уменьшалась.

В косматую голову страшилища ударила огненная стрела. Скорее всего, магическая. В ноздри воина ворвался запах паленой плоти, куски тлеющего меха черным дождем посыпались на него сверху. Фокусы заклинателей - сообразил он и вскочил на ноги. Пока тварь ревет от боли - нанести еще удар. Хагер полоснул

гориллу по животу, широкая рана вспучилась кровью.

-->
Вы стали объектом заклинания "Благословение"
-->

"Самое время!" - с раздражением подумал воин.

Хагер изловчился ударить еще раз, расширив рану на животе твари. Страшилище заревело, послышалось бормотание ведьмы, и рядом тут же оказался Брандин. Весь в крови, но полоска его жизни заполнена наполовину. Скорее всего, на заклинателе чужой крови в разы больше своей.

- Слева заходи! - скомандовал Хагер, но, прежде чем Брандин успел сделать хоть шаг, в горло твари вонзилась еще одна стрела.

А потом случилось то, чего Хагер ожидал меньше всего. Горилла вдруг умолкла, зашаталась и опустилась на колени, словно устала. На ее спине показалась юркая фигура в черном, пробежала до самой головы. В каждой руке "бегуна" Хагер рассмотрел по кинжалу. Страшилище затряслось, пытаясь сбросить неожиданного наездника, но тот балансировал на нем с ловкостью канатоходца.

"Акробатика, наверное, раскачана - будь здоров", - отметил воин и не без удовольствия полюбовался, как ловкач раскроил глотку страшилища: крест-накрест, сразу с двух рук. И, прежде чем голова зверя коснулась земли, - спрыгнул, проделав почти безупречное сальто.

- Говорила же - не зевай, - прозвучал из-под капюшона женский голос.

"Девушка. Воровка или ловкач... Скорее, все же ловкач..."

- Надеюсь, у вас найдется чем отблагодарить спасителей, - послышался еще один голос, на этот раз мужской.

Ближайшие заросли опутанных лианами деревьев расступились, выпустив на поляну человека. Стоило тому поравняться с ловкачкой и небрежно обнять ее свободной рукой, Хагер сразу понял, что незнакомец ему не по душе. Белобрысый, высокий, с приклеенной к лицу улыбкой "я_любимец_девушек". Он напомнил воину героя "приставочного" слэшера. Кажется, охотника на демонов.

"Рожа один в один, только лук вместо пистолетов".

Ловкачка смахнула руку белобрысого, скинула капюшон. Под капюшоном оказалась целая охапка волос соломенного цвета, серебряные глаза и курносый нос. И все это вместе создавало симпатичное лицо.

- Мы слышали вас, - сказала она, - впервые во Вдовьих джунглях?

Брандин охотно кивнул сразу несколько раз подряд. Хагер промолчал, подошедшая ведьма съязвила:

- Скажи своему дружку, если еще раз заикнется о деньгах, я его рожу язвами разукрашу.

Ловкачка нахмурилась, тихонько попросила товарища не вмешиваться. Тот пожал плечами и переключил внимание на туши убитых мобов.

- Я - Руни, это - мой спутник, - кивнула на белобрысого, - его зовут Сарф. Во Вдовьих джунглях ходить нужно очень тихо, у рагенов мембраны на пятках: если за пятьдесят шагов лист упадет - услышат. Хотите пройти целыми - советую снять доспехи.

"Она воровка, с нищего рубашку снимет и не поморщиться, с чего вдруг такая доброжелательность?"

Ловкачка спрятала кинжалы в ножны - по одному на низком поясе, как раз так, чтобы оружие всегда было под рукой.

- Спасибо хоть бы сказал, - проговорила девушка. - Эти джунгли кишат рагенами. Погреми еще с часик кольчугой - и они сбегутся похрустеть вашими костями.

- Хагер, она права, - ухмылялся Брандин. Будь его воля, он бы, не задумываясь, скинул с себя все и пошел за девчонкой в одних трусах. - А может, вместе пойдем? Больше шансов выжить.

- Спасибо, - кивнул Хагер. Он был уверен, что Арагна пошлет заклинателя к язвенной матери, но та поддержала предложение.

Лицо ловкачки сделалось задумчивым. Пока она размышляла, вернулся ее спутник. Если он что-то и нашел в потрохах мертвых тварей, то успел это спрятать.

- Четыре стрелы на вас потратил, огненных между прочим, по золотому за штуку. - Голос его, впрочем, звучал скорее весело, чем зло.

- Нас приглашают присоединиться, - передала белобрысому ловкачка.

- В группу к ним не пойду, но рядом держаться можно, - согласился лучник. - Только если этот кольчугу снимет.

Хагер внутренне пожал плечами. Вообще, он бы предпочел видеть неожиданных союзников поблизости. Оно как-то спокойнее, когда ты видишь их спины, а не они твою.

- Мы пойдем первыми, - сказала Руни. Она накинула капюшон, повернулась - и практически сразу растворилась в джунглях.

Белобрысый отсалютовал и последовал за ней.

Что ж, любая помощь со стороны сейчас очень кстати.

С одной стороны, в словах этих двоих чувствовалась правда, с другой - в лесу, полном трехметровых страшилищ, разгуливать в одной рубахе - все равно, что нарисовать на груди мишень. Да и кто знает, сколько еще игроков здесь шатается, и все ли они окажутся по одну сторону баррикад? Арагна и Брандин молча сверлили Хагера взглядами. Пришлось послушаться. Снятое воин сложил в мешок: в самом крайнем случае на то, чтобы развязать его, достать броню и отдать команду на одевание, понадобится секунд пятнадцать. Если он будет достаточно удачлив...

Туши рагенов начали разлагаться. Брандин брезгливо морщился, но все же последовал примеру Хагера и ведьмы - подобрал "выпавший" ему лут.

- Горсть серебряных монет и рога, - с досадой сообщил он.

Хагеру тоже достались рога, но не досталось денег. Магическая отметка на трофее значила, что стоит он один золотой. Не густо. И ни одной сферы здоровья. Хагер внимательно осмотрел даже близлежащие заросли, но не нашел ничего, чтобы поправить здоровье. Синяки и помятые ребра болели так, будто стараниями страшилища легкие и кости в груди превратились в фарш. Каждый вдох превращался в пытку. Брандин как раз перевязывал собственные раны, когда откуда-то спереди раздалось знакомое рычание. Не достаточно близко, чтобы хвататься за топор, но настораживающе.

"Черт с ранами, уносить ноги", - подумал Хагер и угадал на лице ведьмы те же мысли.

Предупреждение случайных попутчиков не прошло впустую. То и дело в джунглях раздавался рев рагенов, но путникам удалось избежать встречи со страшилищами. К реву рагенов изредка примешивались крики потревоженных птиц и насмешливое уханье обезьян. Последние в скором времени так осмелели, что стали сопровождать людей, рассаживаясь по ветвям и прыгая на лианах, словно меховые гирлянды.

Хагеру казалось, что они идут уже достаточно долго. Он устал, но за густыми кронами не угадать - долго ли еще до вечера. Спустя какое-то время ведьма прошептала заклинание, и татуировка на ее руке - раскинувшая крылья ворона - встрепенулась. Чернила зашевелились, вспучились над кожей, и вскоре ворон уже сидел на руке Арагны: много крупнее своих собратьев, с черным клювом и иссиня-черным оперением. Ведьма что-то шепнула ему, в ответ птица каркнула, расправила крылья - и улетела.

- Интересная звериха, - усмехнулся Хагер.

Искусство Приживалы можно было взять на самом первом уровне, либо на пятом. Воин и сам подумывал насчет полезной в

быту живности, но потом остановился на Кузнечном деле и Знании мира. Правда, ни одно из выбранных искусств ему пока не пригодилось. Куда более проницательном в этом плане оказался Брандин. Его искусство Первой помощи пригодилось уже не раз.

- Интересная... - ответила Арагна. - Погодите, скоро Каг вернется с новостями.

В другое время Хагер первым бы высказался против остановки, но его раны требовали хотя бы перевязки. В джунглях полно заразы и паразитов, и одним здешним богам известно, сколько болячек он успел схватить. Игра пока молчит, но это не значит, что все в порядке. Когда начнут появляться сообщения о недугах - будет уже поздно. Так что, стоило ведьме озвучить предложение, Хагер сразу уселся под первым же деревом. Брандин не возражал: бросил сумку рядом, достал перевязочные ленты и какой-то глиняный горшок, размером с кулак. Пока ведьма рылась в своем мешке, Брандин перевязал раны Хагера. Мазь из горшка воняла мерзко, но она немного притупила боль. Подобная перевязка не восстанавливала здоровье, но помогала в будущем избежать возможных болезней и штрафов за воспалившиеся раны.

Не успел заклинатель сложить назад свои "инструменты", как над головами троих раздалось хлопанье крыльев. Вернулся ворон ведьмы.

- Скоро закат, - сообщила она, после того как обменялась с птицей короткими взглядами, - собирается гроза. Предлагаю переночевать в джунглях - за ними пустоши, а там нет ни одного дерева, чтобы укрыться.

Согласились все. После припарок заклинателя Хагер почувствовал облегчение и вызвался собирать дрова для костра.

Найти во влажных джунглях сухое дерево - задача посложнее, чем выбивать плащи из проклятых воителей. Хагер обошел заросли вокруг лагеря, но не нашел ни одной сухой ветки. Скрепя сердцем, решил отойти еще дальше. Доспехи остались в мешке в лагере, но топор воин неизменно держал при себе. Вскоре Хагер зашел в такую глушь, что начал сомневаться, найдет ли дорогу обратно. Здесь он и натолкнулся на белобрысого лучника. Тот горделиво потряс трофеем - охапкой мартышек, чьи хвосты держал в кулаке.

- Это вкусно, - сообщил белобрысый.

- Ты собираешься есть обезьяну?

- Собираюсь, - кивнул белобрысый. - На вкус как крольчатина, только еще нежнее.

"Он собирается жрать обезьяну", - подумал Хагер и удивился, когда его собственный желудок заурчал в ответ на это.

В последний раз он ел утром, да и то черствые сухари и вяленое мясо, такое жесткое, что оно сгодилось бы вместо точильного камня. Неудивительно, что голод превратил тощую мартышку в аппетитный ужин. Хагер не стал себя травить и принял это как должное.

- Ты бы не шатался так далеко от лагеря, - напомнил белобрысый, - здесь неподалеку устроился выводок рагенов, и змей ядовитых полно.

- Сам-то не боишься? - спросил Хагер, уже намереваясь уходить.

- А мы вот там устроились, - лучник кивнул ему через плечо, - странно, что ты мимо прошел и не заметил. Пойдем, мы с Руни дров наскребли немного, ты ведь за ними идешь?

- За ними, - усмехнулся воин.

Без кольчуги он чувствовал себя неуютно. Вряд ли в лагере его ждет неприятный сюрприз в виде кинжала под ребра, но в броне - оно как-то спокойнее.

Лагерь ловкачки и ее спутника в самом деле был умело замаскирован в зарослях папоротников и молодого бамбука. Хагер увидел его, только когда лучник развел руками тугие стебли и воин почувствовал запах дыма. Должно быть, дрова не такие уж сухие, потому что дыма от них было больше, чем огня. Над костром стояла Руни и старательно обмахивала его тряпкой. При виде Хагера на ее лице не появилось ничего и близко похожего на удивление. Она похвалила белобрысого за добытых мартышек, присела с подветренной стороны костра и ловко освежевала первую тушку.

- Держи, - лучник протянул воину охапку сучьев, - придется постараться, чтобы они разгорелись, но это единственное сухое, что есть в округе.

- Спасибо.

- Подожди, - остановила его Руни. Ловкачка, ловко орудуя одним из ножей, быстро освежевала две тушки. - И это возьми. Нам хватит, а в дорогу все равно не взять - есть их можно только горячими.

Хагер поблагодарил еще раз и поспешил уйти. Странно себя чувствовал. Словно совесть изнутри долбила по черепу молоточком и приговаривала: "А ты им не верил..."

Вернувшись в лагерь, Хагер сразу почувствовал, что между ведьмой и заклинателем снова произошла перепалка. Оба сидели на расстоянии нескольких метров, спинами друг к другу. В воздухе будто застыло грозовое ожидание.

Воин так устал, что мысленно плюнул на их свары и занялся костром. В реальности ему приходилось отправляться в

походы "выживальщиков", и справиться с костром не составило труда. Получился он жидким, но зато тушки мартышек, пропитанные дымом, завялились на славу. Хагер пощадил своих спутников и не сказал, чьим мясом собирается их кормить, а они и не спрашивали. Пары тушек слишком мало, чтобы накормить трех здоровых людей, но это намного больше, чем ничего.

- Будем спать по очереди? - спросил Брандин. - Я бы подежурил первым. Что-то сна ни в одном глазу.

- Заметано, разбуди, когда мой черед придет, - согласился Хагер, потягиваясь.

Стоп! А удастся ли уснуть? В гостинице сон не шел не только к нему. Изменилось ли положение дел? Хотя бы в отношении отдыха.

Не попробуешь - не узнаешь.

Хагер не стал надевать кольчугу на ночь, прикорнул на собранном из больших листьев лежаке и почти сразу провалился в сон.

Перед внутренним взором появилась сверкающая сфера - небольшая, размером с кулак. Сфера быстро росла, пока не достигла размера огромного кокона, в котором мог бы свободно разместиться человек. Собственно, человека Хагер и увидел: внутри сферы плавала полуобнаженная женщина.

- Хороший сон, - усмехнулся Хагер, но тут же нахмурился. Он знал посетительницу. Вернее, видел ее на старинных фресках деревенского храма. Акмора - одна из глав местного божественного пантеона. Точно! Большеглазая, с черными, точно деготь, волосами до земли. Легкая накидка почти не скрывала плавных линий ее фигуры. Очень соблазнительных линий...

- Приветствую тебя, герой, - склонилась в легком реверансе гостья. - Недобрые вести несу тебе. Зло ворвалось в Форсвейм. Отныне для тебя и таких, как ты, отрезаны пути домой. Вы - пленники. И ваша тюрьма - весь Форсвейм. Мир, стены которого вдруг обросли смертоносными иглами. Отныне города и деревни - больше не безопасные пристанища. Смерть поджидает вас повсюду. Смерть - настоящая! - она сделала паузу, будто ожидая, что молчаливый слушатель что-то скажет.

Хагер молчал. В голове пульсировала глупая мысль: раньше в игре снов не было.

- Клянусь своей бессмертной сущностью, герой, - с придыханием продолжила богиня. - Мы найдем способ открыть дверь к твоему дому. А пока, молю тебя, будь осторожен.

Гостья снова поклонилась - и исчезла.

* **

Он проснулся сразу. Дрема еще скрадывала мир, но Хагер узнал рожу Брандина. Выглядел заклинатель испуганным.

- Рагены? - Воин потянулся за мечом, сел, нащупал магический мешок.

- Я не знаю, - едва слышным шепотом отозвался заклинатель. - Кажется, это призраки. Как те, что были в деревне, помнишь?

"Еще как помню!"

Хагер вскочил на ноги, краем глаза успел заметить, что ведьма тоже не спит.

Сон! Насколько он реален? Что это было? Игры собственного разума, очередной сюрприз от Игры или послание разработчиков?

- Сколько их? Где? - воин попытался переключиться на действительность.

Он кое-как прогнал сонливость, но не увидел поблизости ничего похожего на призрачных тварей. Может, Брандин задремал и принял сон за реальность? Воин не успел задать вопрос вслух: на поляну выскользнула тень.

- Призраки, - откуда-то из темноты капюшона раздался голос Руни. - Сарф насчитал семерых. Уверена, поблизости шатаются и другие. Нужно уходить.

В следующее мгновение в голове воина прозвучало: "Герой Руни предлагает вам объединиться группами. Принять запрос?"

Хагер догадался, что торопливой ловкачку сделал страх. Но и он порядочно струхнул: в памяти еще свежи воспоминания от столкновения с призраками. Он дал команду: "Объединить группы".

Вслед за Руни появился Сарф. Впрочем, в весьма густой темноте воин узнал лучника только по оружию да по уверенной манере держаться.

"Главное, чтобы стрелял хорошо", - напомнил себе Хагер.

Ему показалось, что тишина стала хрустальной: выдохни только - и взорвется с оглушающим звоном. Он выпустил воздух через нос, так же вдохнул - и услышал. Шорох, справа. Как будто в папоротнике крадется сквозняк. Ведьма принялась плести невидимый узор заклинания. "Броню колдует", - догадался по ее движениям Хагер. Одновременно с ожившим заклинанием на поляну хлынули призраки. Хагер дернул узел магического мешка, в одно движение выудил из него доспехи. Над головой, роняя на воина искры, пролетела огненная стрела. В стороне прошипел

рассерженный призрак, через мгновение оттуда же покатилась волна горячего воздуха, а ночная мгла озарилась яркой вспышкой от загоревшейся твари.

"Надеть!" - скомандовал Хагер.

Брандин уже во всю глотку распевал заклинание. Ладони стоящей рядом колдуньи наполнились огненными ядрами. Она швырнула несколько, отгоняя от Хагера пару призраков, но третий зашел ей за спину, и его призрачная лапа что есть силы хватанула Арагну по лопаткам. Ведьма закричала, умудрившись в паре слов прошептать и проклятия, и призыв о помощи. Хагер как раз успел вооружиться и стал теснить обидчика ведьмы щитом. Тварь шипела до боли в ушах.

"Не поддавайся. В прошлый раз убили - и теперь справимся".

Еще одна стрела лучника не попала в цель - вонзилась в паре шагов между теми призраками, которых отогнала Арагна. Хагер улучил момент, когда ведьма немного отползет, сделал замах и рубанул топором сверху вниз, целя в самый лоб ближайшего. Призрака разорвало надвое, будто тряпку. Он пытался трепыхаться, половинки ошметков тянулись друг к другу, но рассыпались, так и не встретившись. Странно, но в отличие от тварей в деревне, у этих нет лиц. Вместо них - выщербленная поверхность, точно кора дерева.

- Вставай, - Хагер знал, что излишне резко и грубо схватил и поставил ведьму на ноги. Услышал ее приглушенное: "Ох..."

Ничего - зато сразу пришла в себя. Хотя и зыркнула недобро.

Неожиданно, холодная боль свела затылок. Словно к нему приложили кусок люда. Хагер взвыл, попытался стряхнуть с себя хватку, но не смог. Пришлось бросить щит, чтобы освободить руку. Плевать на снизившуюся защиту. Пальцы наткнулись на что-то липкое и такое холодное, что ладонь в считанные секунды потеряла чувствительность. Арагна творила заклинание, но тут завыла и она.

- Снимите его с меня! - вопила она, не переставая творить заклинание.

На ее загривке, как черный горб, вырос призрак. Он присосался к шее ведьмы, хотя Хагер мог спорить на что угодно, что у твари нет рта. Невероятным усилием воли он все-таки освободил ладонь.

-->

Вы стали объектом эффекта "Ледяное оцепенение"
Ваша скорость передвижения снижена на 60%

-->

Затылок свело, холод расползался под кожей. Хагер чувствовал, как немеет рука с топором. А потом ледяная хватка внезапно ослабла, сковывающий эффект исчез. Воин воспользовался этим и еще раз попытался скинуть с себя призрака. На этот раз вышло. Тварь бухнулась наземь, из двух драных ран на ее теле вытекала черная жидкость. Тварь заскулила и распалась быстро исчезающими клочьями.

Хагер быстро прикинул обстановку, собрался, стряхнул с себя остатки оцепенения. Теперь не мешкать. Повернуться, взять топор обеими руками - щит с верткими призраками только сковывает. Рядом, чуть согнув ноги в коленях, как готовый к прыжку атлет, стояла Руни.

Это ее удар освободил от холодной твари?

Девушка метнулась было к папоротникам, но налетела на еще одного призрака и теперь медленно отступала, пока не встала по правую руку Хагера. С лезвий ее кинжалов капала черная дрянь.

"В лобовой атаке от нее толку мало", - успел подумать воин, прежде чем призраки снова навалились на них. Воин рубил без устали, попытался было отступить, чтобы использовать "мельницу", но Руни попятилась вслед за ним. Если действовать сейчас - достанется и ей. Какого лешего прилипла, боится она, что ли?

Руни выбрала момент, бросилась на призрака наскоком, стараясь уколоть кинжалами сверху вниз. Хагер прикрыл ее от того, что напирал сзади. Ведьма тоже пришла в себя и швырнула в призрака огненную стрелу, тут же еще одну и еще. Впереди, в разноцветных вспышках, Брандин отгонял от себя то и дело атакующую тварь. Из зарослей одна за другой в нее летели огненные стрелы Сарфа.

Хагер прозевал момент, когда призрак извернулся полоснуть его когтями. Болью отозвалось плечо, от ледяного ожога немилосердно застонала кожа. Хагер сообразил, что теперь призраки умудряются бить так, что и доспехи им не помеха. А может, это какие-то другие призраки? Похожи на тех, что были в гостинице, и повадки в точности совпадают, но слишком уж много новых "сюрпризов" для одного вида.

Хагер увернулся от следующего удара, забыл о боли и атаковал сам. Теснить сволочь, удар за ударом, чтобы металась и не успевала нападать.

-->

Навык "Увеличение максимального урона" повысился. Текущее значение: 2

-->

Рядом в том же боевом безумии сражалась Руни: кружилась, как заведенная юла, то припадала к земле, становясь почти невидимой, то совершала пируэт, который заканчивала хищным ударом. Огненные стрелы Арагны буквально изрешетили врага ловкачки, но чуть было не задели Хагера. Воин отступил, одновременно нанеся удар призраку. Магические стрелы погасли, а вместе с их пламенем распался и раненый призрак. Одновременно с тем, как топор Хагера порвал бросившуюся на него тварь на пару ошметков, Руни срезала голову своему противнику. Не делая перерыва, все трое пришли на помощь Брандину и Сарфу. Впятером прикончить последнюю тварь не составило труда.

Бой закончился. На поляне не осталось никаких следов драки, пятна черной крови испарялись, оставляя после себя лишь вонючие облачка пара. Вскоре не стало и их.

- Нужно уходить, - торопила Руни, - сейчас на шум соберутся рагены.

Сарф лихо затоптал остатки костра, Хагер и Брандин собрали вещи. Арагне здорово досталось, она сильно ссутулилась, едва дышала. Брандин подставил ей плечо. Ведьма, обычно строптивая, молча приняла помощь. Приняла она и живительное зелье, выпила его мелкими глотками. И все же не рискнула отказаться от поддержки заклинателя. Хагер взвалил на спину и их мешки.

- Есть тропа, - торопливо говорила Руни, - но придется идти через реку. Переправа есть, но очень хлипкая.

- Я думал, эта локация закрыта для тех, кто не выполнил всю сюжетную цепочку квестов, - произнес Хагер. Вопросов к парочке накопилось много, и, раз теперь они в одной группе, самое время их задать. - Откуда вы все тут знаете?

Во взгляде серебряных глаз появилось сомнение. Ловкачка медлила с ответом, и воин начал думать, что не услышит его.

- Мы бэта-тестеры, - наконец, ответила Руни.

- Читеры, значит.

- После бэта-теста наших персонажей обнулили. Все, что у нас осталось, - знание доступных для бэта-тестеров областей. Мы ходили до самого Стендара, изучили джунгли и пустоши вдоль и поперек. Согласна, что это дает нам некоторое преимущество. Если тебе не нравится компания двух бэта-тестеров - так и скажи.

Хагер отдал мысленный приказ: "Посмотреть профиль

спутника: Руни". Меланхоличный женский голос ответил: "Ошибка: профиль закрыт".

- Я не могу посмотреть твой профиль.

- Кажется, я забыла упомянуть пару "не игровых" преимуществ. - Впервые за их короткое знакомство ловкачка улыбнулась.

- У нас хорошие проводники, - не стал лезть в бутылку Хагер.

- Только до Стендара - мы тестировали локации новичков, дальше работала другая команда.

- Кто эти призраки? Слишком крутые мобы для новичков.

- Я не знаю, возможно, разработчики внесли изменения в день релиза. Когда случился глюк, мы с Сарфом ночевали на конюшне - не успели спрятаться в гостинице. Там они впервые напали на нас, там же мы их впервые и увидели.

- Глюк? Что за глюк?

- Все происходящее больше похоже на сбой в программе. Вряд ли разрабы по собственной воле создали замкнутый мир, из которого нельзя выбраться.

- На нас напали в самой гостинице и тоже после глюка, - встрял Брандин. - Правда, были и другие. В которых превращались убитые игроки.

- Все они могут быть тоже каким-то программным сбоем, - предположила Руни.

- Скорее всего, - согласился Хагер, - я несколько раз проверял свой бестиарий - о них там даже упоминания нет.

Дальнейшее путешествие по Вдовьим джунглям продвигалось вяло. Несколько раз Руни отрывалась от всех, но вскоре возвращалась, всегда не с пустыми руками. В третью из вылазок она принесла бутылку с живительным зельем: показала находку и спросила, у всех ли есть достаточный запас. На бутылочку никто не позарился, и ловкачка прибрала ее в свой мешок.

Краем уха Хагер - к тому времени он вызвался идти последним - услышал, как Брандин насел на ловкачку с вопросами, из каких мобов она успевает таскать лут. Руни игнорировала его, а вскоре скрылась вновь.

"Нет никаких мобов, - мысленно ответил спутнику воин, - она обчищает тайники. За время теста наверняка на память выучила, где находится каждый из них". Ему было все равно до чужого обогащения, но ведь в последнюю вылазку девчонка готова была отдать склянку с зельем тому, кому она нужнее. А ведь могла спрятать бутылку на черный день - в свете происходящего никто не осудил бы ее за это.

Вскоре они вышли к реке. То, что ловкачка назвала "переправой", на самом деле оказалось наплавным мостом, сооруженным из связанных между собой бочек. Течением их болтало в разные стороны, и Хагер не представлял, кому под силу пройти таким мостом. Его мысли озвучила подошедшая ведьма.

- Это самоубийство - здесь слишком сильное течение, - проворчала она. - Нас размажет по камням.

Взглядом Арагна указала на острые пороги, которые торчали из воды: белые, как зубы акулы. Хагер на всякий случай проверил свои навыки. Плавание в них входило, но до сих пор им ни разу не пришлось воспользоваться. А значит, и бонусов нет. Другими словами: в игре он плавает, примерно как камень. Впрочем, то же самое касалось и Брандина с Арагной.

- Раньше здесь была река и хлипкий мост, - с удивлением проговорила ловкачка. - Понятия не имею, из-за чего разработчики изменили условия. Возможно, сработал какой-то дополнительный скрипт защиты новичков - чтобы не шли в опасные для них локации.

- А что на той стороне?

- Просто джунгли, - излишне торопливо ответила она.

- И нет другой дороги?

- Есть. - Сарф как раз примерялся к первой бочке и даже рискнул встать на нее. Хагер был уверен, что лучник свалится в воду, но тот кое-как балансировал на шаткой основе. Искушать судьбу, впрочем, не стал и вернулся на берег. - Тракт намного восточнее, но он закрыт для всех, кто не выполнил сюжетную линию. Или у кого-то из вас есть рубиновый ключ?

- Погодите, если путь в Стендар открывается только после выполнения сюжета, то куда вы нас ведете? - Хагер снова поддался сомнениям насчет искренности намерений ловкачки и белобрысого.

- Это баг, - ответила Руни. - Там есть коридор.

Она сняла вещевой мешок и достала из него посох: самый обыкновенный, из тех, которые за гроши можно купить у первого встречного торговца, а из скелетов крестьян так и вовсе выбить бесплатно. Вслед за посохом, достала моток веревки, прикинула что-то в уме, кивнула своим мыслям и привязала веревку к стоящему поблизости дереву. Хагер мало что смыслил в узлах, но и так видно, что по случайности тот вряд ли развяжется. Оставшийся моток девушка закинула на плечо, предварительно проверив, чтобы петля не свисала слишком низко. Мешок с вещами отдала на хранение Сарфу и встала на первую бочку, используя посох для уравновешивания. Совсем как канатоходец. Шаг, еще шаг, освободить кусок веревки, перескок, сбросить еще

одно кольцо с мотка. Река вытолкнула бочку из-под левой ноги Руни. Девчонка опасно наклонилась. Казалось, еще толчок - и она упадет прямо на клыки камней. Но ловкачка устояла и остаток пути преодолела почти бегом. Очутившись на другом берегу, Руни закрепила веревку, помахала остальным рукой.

Брандин с опаской посмотрел на веревку, потом на камни и снова не веревку.

- Сомневаюсь, что переход стал безопаснее, - наконец, сказал он.

- Это лучше, чем совсем без страховки, - ответил Хагер, - смирись. Переправляться придется все равно.

- Зачем? Если разрабы нарочно перекрыли проход, может, они и щель заделали? Или... - Он зыркнул на лучника, после чего приблизился к Хагеру почти вплотную и зашептал: - Не задумывался, почему они заставляют нас идти по их маршруту? А если на том берегу давно засада ждет? Девчонка постоянно бегала неизвестно куда, наверняка чтобы предупредить своих. Мы по одному переправимся на тот берег, а нас там же по одному и прирежут.

- И для этого они дважды спасли наши шкуры? - "И я еще считал себя параноиком!" - Хочешь - оставайся, а я пойду на ту сторону.

Брандин поморщился и, видимо устыдившись своей трусости, пошел первым.

Дважды заклинателю случилось сорваться: в первый раз он только замочил ноги, но во второй замешкался и ушел под воду по самый пояс. Если бы не веревка, то река стала бы для заклинателя могилой.

- Эй, - окликнул Хагера белобрысый, - если хотите идти с нами - не держите камень за пазухой.

"Острый же у тебя слух".

- Нам балласт тоже ни к чему, от двоих шума меньше, но она настояла, что нужно идти с вами. Вам помощь, а нам - геморрой. Дойдем до Стендара - и разбежимся.

- Без проблем, - Хагер предложил Арагне идти следующей. Оставлять ее наедине с Сарфом расхотелось.

Ведьма тоже не удержалась на переправе и, к тому времени как выбралась на берег, была даже мокрее Брандина. Как только путь освободился, Хагер стал на бочки. Наплавной мост ходил ходуном, вода то толкала вверх, то опускала вниз, то болтала из стороны в сторону, как расшалившийся ребенок. Но, по странному стечению обстоятельств, Хагеру удалось пройти весь путь ни разу не сорвавшись. Когда пришла очередь Сарфа и он на втором же шаге не удержал равновесия и окунулся по самую

макушку, Брандин даже не пытался скрыть злорадства. Если в виртуальном мире существует некое подобие справедливости, то заклинатель увидел его воочию.

- Хорошо бы обсохнуть, прежде чем выдвигаться дальше. - Арагна промокла куда больше, чем думал воин. В джунглях стояло влажное тепло, приправленное удушливым ароматом цветов, но на этой стороне реки было значительно холоднее. Ведьма старательно скрывала, что замерзла, но ее выдавала трясущаяся челюсть. Даже вытатуированная ворона нахохлилась и выглядела меньше обычного.

- Все промокли, - Брандин посмотрел на Хагера с нескрываемой досадой, как будто тот был виноват, что суше остальных.

- Здесь нельзя останавливаться, - упрямилась ловкачка, - нужно пройти коридор, а потом подыскивать место для лагеря.

- Ты забыла упомянуть еще какой-то глюк? - поежилась Арагна. Она демонстративно отжала воду из края рубахи. - Здесь ходит бессмертный босс?

Наверное, в эту самую минуту чаша терпения Руни переполнилась. Быстрым шагом она почти перелетела на другую сторону, отвязала веревку и так же быстро вернулась назад: легко, как будто дикая река и острые камни не представляли для нее опасности. Ловкачка смотала веревку, повернулась к остальным спиной и, не говоря ни слова, направилась в сторону переплетенных лианами зарослей. Хагер все ждал, когда игра сообщит ему, что девчонка покинула партию, но система молчала. Между тем ловкачке оставалось сделать еще шагов двадцать, чтобы окончательно скрыться из виду. Воин еще сомневался, как поступить, когда пришло простое понимание: пока ее советы всегда оказывались кстати. Глупо останавливаться здесь, у черта на рогах, когда вместе пережили нападение призраков.

Сарф пошел следом за спутницей, но его решение было предсказуемым. Уходя, он проткнул Хагера ядовитым взглядом, отчего воину захотелось как следует намылить ему шею.

- Нужно идти с ними. - Пришлось выдержать не менее ядовитый, чем у лучника, взгляд Арагны. И вытерпеть кислую рожу Брандина. Помня об остром слухе Сарфа, Хагер понизил голос. - Предлагаю все недовольство засунуть подальше. Они помогли нам. Так не стоит теперь кривить рожи, будто в выгребной яме искупались. Я не вижу причин не доверять им. Вы видите?

- Ты слишком легковерный, - покачала головой ведьма. Ее до сих пор била дрожь.

- Возможно, - пожал плечами воин.

Руни и лучника они нагнали у самого входа в заросли. Хагер не сомневался, что девчонка и разговаривать с ними не захочет. Но она спокойно и обстоятельно объяснила, куда собирается их вести.

- В задумке и по сюжету попасть на эту сторону реки можно только после определенных условий, которые придется выполнить уже в Стендаре. Прочла об этом в чате тестеров, - торопливо, предвидя вопросы, прибавила она. - Но мы с Сарфом нашли коридор. Предупреждаю, что идти придется очень осторожно, буквально шаг в шаг, чтобы не "провалиться" в мертвую зону.

- Могла бы сказать об этом до того, как тащить нас сюда, - продолжала злиться Арагна.

- И ты бы так же охотно согласилась пойти? Сомневаюсь. Осталась бы на том берегу или к воротам пошла, которые не открыть. Мы с Сарфом не один раз ходили этим коридором и сможем вас провести, если никто не станет корчить из себя умника.

- Пойдем, там видно будет, - прекращая бестолковый спор, поторопил Хагер.

Коридор, которым повела ловкачка, чувствовался почти физически. То и дело попадались неестественно выгнутые ветки, птицы, как будто приклеенные к ним, и с глазами, похожими на капли пластмассы. А еще Хагер ощущал невидимую упругую преграду, на которую наталкивался то плечом, то локтем. Ловкачка не преувеличивала, говоря, что идти придется шаг в шаг. Не единожды она показывала места, в которые, не предупреди заранее, "провалился" бы каждый, - странные образования, мерцающие при определенном угле зрения. От них даже ощущалась притягивающая сила. Коснись специально или невзначай - мигом затянет. Даже когда деревья стали редеть, группа продолжала идти гуськом.

- Мне одному кажется, что кто-то зовет на помощь? - нарочито громко спросил Брандин.

Стоило ему сказать это, как и Хагер услышал крики. Они доносились откуда-то спереди. Кричал мужчина. Наверняка орал уже достаточно долго, потому что успел охрипнуть и в словах сквозила усталость.

"Неужели она не слышит?"

Ловкачка шла первой и не могла не обратить внимания на призывы о помощи. Даже когда обычно безучастная Арагна признала, что слышит ор, Руни не ускорилась ни на шаг.

- Помощи просят, - проговорил Хагер.

Девушка даже ухом не повела. Вмешался Брандин: несколько раз повторил, что кому-то может понадобиться их помощь, но ловкачка отреагировала только после последнего, довольно грубого упрека в трусости.

- Наверное, один из провалившихся, - без тени жалости в голосе произнесла она, - мы все равно не сможем ему помочь.

Хагер так и не успел толком расспросить, почему не смогут и чем это грозит бедолаге, потому что коридор сделал крутой виток, затем еще один - и они очутились около странной, искаженной стены бамбука, подход к которой перегородило несколько упавших пальм. Между бамбуком и пальмами стоял воин - средних лет, довольно приличного уровня, судя по одежде. Увидев людей, он с утроенной силой принялся колотить по невидимой преграде. Со стороны это выглядело жутко: пустота, в которую врезались его кулаки, пружинила и скрадывала звуки, но каждый удар стоил игроку кровавого отпечатка. Отпечаток, впрочем, тут же исчезал, но с каждым новым ударом вновь появлялся, расплываясь алой кляксой.

- Помогите, прошу вас! - в голосе провалившегося звучали истерические нотки. - Я не хочу тут умирать!

Брандин дернулся было на зов, но ловкачка перегородила ему путь.

- Не смей! - приказала она, а для большей убедительности приставила к горлу заклинателя кинжал. Сделала это так быстро и ловко, что Хагер пропустил момент, когда она потянулась за оружием. На какое-то время даже пойманный умолк, ошарашенный происходящим.

- Думаешь, я боюсь?! - с полоборота завелся Брандин.

Она хранила такое ледяное спокойствие, что Хагеру стало не по себе. Еще час назад он не поверил бы, что ловкачка способна на убийство того, кого сама спасала от смерти. Но ее холодность пошатнула уверенность. Лезвие кинжала прильнуло к глотке Брандина, как младенец к материнской груди. Захоти девчонка разделаться с заклинателем - ей понадобится полвздоха на задуманное. Так она, пожалуй, отправит его к праотцам. Одним ударом. Хагер мысленно выругался, на всякий случай приготовился выхватить топор.

- Ты не поможешь ему, - Руни не сводила взгляда с Брандина, - никто не поможет. Раньше приходилось звать "Мастеров", чтобы вытащить игрока из "провала". Для этого нужен специальный допуск и код, которого не знает никто из нас. Пойдешь помогать - застрянешь сам. Поверь, я знаю, о чем говорю.

- Не слушай ее! - во всю глотку заорал игрок в ловушке. -

Она обманывает! Гляди, что здесь есть!

Герой отошел в сторону, и причина, по которой он угодил в "провал", обрела очертания золотого сундука с головой дракона на крышке. Хагер ни разу не видел таких в игре, но читал о них в "Путеводителе по Форсвейму". А потому помнил, что игра размещает золотые сундуки случайным образом по всему миру, и в них, как правило, хранятся редчайшие и наиценнейшие артефакты.

- Я поделюсь с тобой сокровищем! - продолжал умасливать Брандина игрок. Пинком он откинул крышку сундука: даже с приличного расстояния была видна рукоять черного меча, бархат накидки, блеск драгоценных камней и несколько совершенно непонятных предметов, которые внешне не выглядели хоть сколько-нибудь ценными.

- Оно того не стоит, - произнесла Руни. Она так остервенело сжимала рукоять клинка, что костяшки пальцев сделались неестественно белыми. - Он поплатился за жадность, не повторяй ошибок. Ни один меч и ни один предмет не стоят твоей жизни. Хочешь подохнуть вот так, как муха в паутине без паука? - Она буквально сверлила заклинателя взглядом.

Казалось, время остановилось, пока Брандин решал, как поступить. Хагер даже начал верить, что заклинатель пойдет против Руни, наплюет на ее предупреждения, на угрозы - и сделает по-своему. Но тот все же отстранился, обреченно повесил голову, но не сказал ни слова.

Уходили они с тяжелым сердцем. Хагер, которому, по большому счету, было плевать на провалившегося, не мог вытряхнуть из головы его криков и проклятий. До самого вечера они гнались за путниками, как воронье. Никто не отваживался заговорить об этом, но на лицах каждого угадывалась обида на самих себя. За трусость, нерешительность? Черт его знает.

Уже вечером, когда джунгли, наконец, кончились и игроки решили разбить лагерь на границе пустошей, Хагер улучил момент приободрить скисшего Брандина.

- Не бери в голову, - он постарался, чтобы крепкий хлопок по спине оказался для заклинателя внушительно-отрезвляющим. Брандин закашлялся. - Теперь, приятель, кажется, каждый сам за себя и против всех

- И мы тоже против? - Брандин разбередил огонь палкой, пламя зашипело искрами.

- И мы, - не стал юлить Хагер. - Но еще мы друг за друга, чувствуешь разницу?

Заклинатель неопределенно мотнул головой, и Хагер прочел в этом попытку отделаться от разговора. Чувствуя, что сон

не скоро его разберет, воин вызвался дежурить первым.

Сначала громко засопел Сарф, а позже он начал еще и похрапывать. Весьма громко. Храп разбудил Руни. Ловкачка, должно быть, весьма ощутимо ткнула его локтем: Сарф заворчал, поерзал на сеннике, но не проснулся. Девушка зевнула, отряхнула с себя грязь и присела к костру, как раз напротив Хагера.

- Ложись, я постерегу, - предложила она.

- Рано же еще.

- Все равно проснулась, - она улыбнулась, - а у тебя глаза на сонном месте. Завтра будет тяжело, - она стала серьезной, посмотрела в огонь, как во всевидящее око. - Пустоши небезопасны. Если не будем действовать, как одна команда, - пропадем. Я знаю, что наша с Сарфом компания вам в тягость, но если мы разделимся, то вряд ли хоть один дойдет до Стендара. Извини, если мы... - она запнулась, сделала вдох.

Самое время остановить ее, сказать, что и они не подарок, но ком встал в горле. Хагер чувствовал, что перебивать ее нельзя, что Руни готовилась к этим словам.

- Прости, если я была слишком груба, - наконец, выронила она. - И на Сарфа не обижайся. Мы старые друзья, всю жизнь вместе, он - моя защита.

"Парень?" - хотел спросить Хагер, но взамен произнес:

- Да я и не обижался. Самого паранойя заела. Так что прими и мои извинения.

И понял, что не обманул.

Следующие несколько дней были тяжелыми, как будто невидимый разработчик выкрутил отметку сложности до хардкора. Гейм-дизайнеры постарались на славу: багровая песчаная почва пустошей была усеяна костями, колючими растениями и остатками оружия. Время от времени Брандин и Сарф порывались подобрать что-то годное на продажу, но вскоре их магические мешки оказались забиты копеечным хламом. Первым от мусора избавился лучник, Брандин оказался большим скрягой и продержался до вечера. Но наутро его мешок заметно отощал.

Дни сливались в один, становились красными от крови убитых мобов, от крови раненых товарищей, от постоянных песчаных бурь, которые каждого под завязку напичкали песком. Твари в пустошах водились самые разные: гигантские ящерицы, почти безвредные, но с отвратительной способностью регенерировать буквально на глазах; человекоподобные существа-коротышки, выпрыгивающие прямо из песка; медлительные мумии, от которых Руни и Брандин подхватили лихорадку. Болезнь не убивала, но лишала сил и выносливости, так что

Хагеру в который раз пришлось тащить мешок заклинателя, потому что ослабленный Брандин едва переставлял ноги. Ловкачка сделалась зеленой, как болотная тина, и рвало ее чем-то похожим. Брандин, однако, нашел в себе силы заняться их ранами, и к вечеру второго дня лихорадка прошла.

Но больше всего Хагер возненавидел огромных летающих гаруд. Они любили нападать внезапно, пикировали сверху и, нанеся удар, отлетали на недосягаемое для удара мечом расстояние. Хагер чувствовал себя мерзко, пока лучник, заклинатель и ведьма из последних сил отбивали атаки. Все, на что они с Руни годились, - стать приманкой. И если он довольно успешно выдерживал несколько атак кряду, прежде чем птицу успевали сбить, то ловкачка уже после первого пропущенного удара лишалась двух третей своих "хитов". Единственным, что хоть как-то скрашивало встречи с этими мобами, был стоящий лут. Магические метки на перьях сулили неплохой куш, а иногда из птиц вываливалось и более существенное добро: свитки идентификации, живительные зелья, драгоценные камни и украшения. А еще за них давали чертову кучу опыта, так что, когда на горизонте замаячили башни Стендара, Хагер не без удовольствия отметил, что поднял уровень с седьмого до девятого. А учитывая место, куда они направлялись, - прибавка к параметрам может оказаться хорошим подспорьем в выживании.

Оба раза воин поднимал на единицу Силу. Прибавка небольшая, но каждый раз она давала ощущение, будто он готов свернуть горы. И это лишь пятнадцать единиц. Что же он будет ощущать, когда показатель Силы перевалит за тридцать-сорок единиц? Впрочем, до этого момента еще слишком далеко.

Новых умений брать не стал, а решил качать "мельницу" до бронзового уровня. Уж очень завидным казался открывающийся вслед за ней "вихрь". Тем более навык "среднее оружие" успел подняться до восьми. Еще немного - и "вихрь" станет доступен, а там уж берегитесь, мобы.

Вообще, поход от джунглей до Стендара позволил вдоволь помахать мечом. Путь выдался тяжелым и опасным, но и прочие навыки поднялись заметно.

Хагер отлично понимал: ключ к спасению лежит, прежде всего, в раскачке. Чем ты сильнее, тем больше шансов уцелеть до того времени, когда разработчики соизволят откупорить игру-ловушку. Обратная сторона нехитрого вывода заключалась в том, что действительно стать сильнее можно только в схватках с серьезным противником. А это уже риск не дожить до радостного момента "демобилизации".

"Интересно, новая локация поможет узнать, как выбраться

из игры?"

Глава 4

Свое главное решение я принял в далеком детстве, когда схватился на палках с соседским мальчишкой. Кто знает, кем бы я был теперь, если б тогда не проломил ему голову? Но что сделано - то сделано. Дальнейшие события просто цеплялись друг за друга, а я лишь пытался не утонуть на вздымаемых ими волнах.

Из воспоминаний сумасшедшего Яро.

- Мы все-таки дошли, - выдохнул Хагер.

В какой-то момент он уже начал сомневаться, что попытка продраться сквозь джунгли увенчается успехом. Можно сказать, что им удалось невозможное: попасть в локацию недоступного им уровня сложности. По большому счету, каждый шаг здесь - большой риск. Любая тварь, будь она даже размером с кошку, способна оторвать голову каждому из пятерки.

Что ж, остается надеяться, что такая тварь попадется не сразу и они успеют хотя бы немного подготовиться.

Путники стояли не более чем в полукилометре от города - на скалистом уступе.

В свете заходящего солнца Стендар выглядел так, будто охвачен пожаром. Алые всполохи играли на крышах его домов, на высоких шпилях, находили отсвет в окнах-бойницах. Порывы ветра яростно трепали длинные стяги, точно старались изорвать их в клочья.

Город опоясывал ров, наполненный водой.

- А тут веселей, чем в нашей деревне, - усмехнулся Брандин.

- Надеюсь, призраки не добрались досюда... - не слишком уверенно произнес Хагер.

- Я бы на это не надеялась, - поморщилась Арагна. - Держите ваши железки наготове.

Они не таились - спустились к широкой, хорошо

наезженной дороге и направились к городским стенам. Высоким, метра четыре, но весьма старым: кирпич, и без того грубый и разноразмерный, кое-где выщерблен. При желании на такую стену можно вскарабкаться без особого труда, даже не обладая продвинутыми навыками акробатики.

И все же стены не пустовали. За потертыми ветром и дождем зубцами виднелись прохаживающие стражники.

- Охрана - уже хорошо, - сказала Руни. - Значит, они поддерживают порядок. Или хотя бы его подобие.

Большие городские ворота были открыты, подъемный мост опущен. Когда сапоги путников загрохотали по доскам моста, им навстречу вышли двое. Девчонка - на вид лет восемнадцати, в серой рясе, подвязанной простой веревкой, босая, с короткими белыми, точно снег, волосами. И мужчина - в длинной тоге, испещренной слабо светящимися голубыми письменами.

- Раздели, разули девку, - со смехом прошептал Брандин.

- Это Монахиня, - прошипел в ответ Сарф. - Порвет на тузиков голыми руками.

Заклинатель насупился, но замолчал.

- Вечер добрый, путники, - проговорила та, кого лучник назвал Монахиней. - Милости просим в Стендар - город древний, что тот камень, по которому вы спустились. Как вы добрались сюда? С вашим-то уровнем...

- С трудом, - не очень приветливо ответил Хагер.

- Как дела по ту сторону Вдовьих джунглей? - спросил мужчина в тоге - Чародей, не меньше.

- Вряд ли в ближайшее время оттуда будет много гостей, - сказал Хагер. - На Красные пески напали какие-то твари. Многие игроки погибли.

Мужчина понимающе кивнул.

- Здесь было то же самое, - сказала Монахиня.

- А еще поговаривают, что теперь умирают по-настоящему, - повысил голос Брандин.

- Именно поэтому мы здесь, - чуть заметно кивнула девушка. - Городская стража не в силах обеспечить в Стендаре правопорядок. За последние сутки было много попыток краж, грабежей, убийств. Всего за сутки город превратился в крысиное логово, где лучше отрастить третий глаз на затылке.

- Мы входим в организацию, целью которой стоит пресечение подобных действий в стенах Стендара, - продолжил мужчина. - Местная полиция, если угодно. Вам же, как новичкам, несколько советов. В канализационную систему города не спускаться, по узким темным улицам не ходить - ни в одиночку, ни группой. В драки не ввязываться, воровать не пытаться, - его

взгляд скользнул по каждому из гостей. - Оружие рекомендую спрятать в мешки. Вот и все. Ведите себя тихо - и все будет хорошо.

Арагна сплюнула в ров с водой, пробурчала что-то неразборчивое.

- Будем как мыши, - ощерился Хагер.

- Надеюсь, мы поняли друг друга, - приветливо улыбнулся мужчина в мантии и отошел в сторону, пропуская путников в город. - Рекомендую остановиться в "Трех пальмах". По центральной улице до конца, потом дважды направо. Место тихое, вам будет по карману. Если возникнут проблемы, приходите в наш центр помощи. Он располагается недалеко от главных городских ворот. Этих самых ворот! - прокричал уже в спину.

- Спасибо, - обернулась Руни.

Воздух внутри городских стен полнился десятками всевозможных запахов. От вполне безобидных - вроде готовящейся еды или сена. До отталкивающих - вроде вони навоза или сточных канав. В Красных песках такого не было. То ли масштабы поселения другие, то ли ветер просто не успевает развеивать сгущающуюся муть.

Улицы освещались факелами. Редкими, но их света вполне хватало, чтобы не упереться лбом в очередной дом или стену.

Людей почти нет. Но редкие прохожие провожают заинтересованными взглядами. На их фоне Хагер почувствовал себя голым и хилым. Уровень всех этих ребят не ниже пятнадцатого, а то и до двадцатого. Надо скорее найти способ хоть бы приблизиться к ним. Но как это сделать? Ответа пока нет.

Рекомендованную гостиницу отыскали без проблем. Двухэтажное строение: первый этаж каменный, второй - деревянный. Окна, затянутые не бычьими пузырями, как во многих домах Красных песков, а застеклены. Пусть стекло и тусклое, с сетью мелких трещин или царапин.

Внутри оказалось людно и шумно. Под потолком - нечто вроде колеса или штурвала, утыканное горящими свечами. Свободных столиков почти нет. В ярко освещенном углу, напротив входной двери, расположилась группа музыкантов, сейчас настраивающих свои инструменты. Пахло жареным мясом и пивом.

Хагер почувствовал, как заурчал собственный желудок.

- Мы тут как белые вороны, - пробурчал Брандин.

И действительно - новоприбывшая группа сразу стала объектом всеобщего внимания. Причем местные игроки даже не пытались скрыть своего интереса - наблюдали в открытую, не

таясь.

Такая назойливость действовала на нервы. Ощущение, что сами собравшиеся никогда не ходили в драной кольчуге или с корявым посохом, который разве что на растопку костра годен.

- Свободно, - Руни указала рукой в сторону пустующего столика.

- Отлично! Пора уже нормально пожрать, - плюхнулся на скамью Сарф. Казалось, лучнику вообще плевать на все сторонние взгляды и перешептывания. Воин даже позавидовал выдержке или же просто наплевательскому отношению спутника.

- Что добрые господа желают? - к столику подошла молоденькая прислужница.

Хагер про себя отметил, что разработчики игры не пошли по стандартному пути и не стали делать всех женских НПС исключительными красотками. Подошедшая к столу девушка была скорее милой, много улыбалась, но красотой не блистала.

Цены в гостинице не кусались, а потому соскучившиеся по нормальной еде путники заказывать не стеснялись. Сразу спросили о свободных комнатах - и прислужница принесла каждому по железному ключу. Расплатились тут же.

Вскоре, после первых глотков бодрящего пива и первых кусков ароматного мяса, любопытствующие взгляды отошли на второй план, а потом и вовсе исчезли. Да и посетители вернулись к своим разговорам, а, возможно, путники просто перестали их замечать.

- Цивилизация, - растягивая звуки, произнес Брандин. Он с удовольствием отхлебнул из глиняной кружки, стер с губ пену. - Завтра первым делом сбыть все барахло и приодеться. Как босяки сидим на фоне всех этих...

- Не разгоняйся, - остудила его Арагна. - Всей твоей суммы едва на порты хватит, да и то средние.

- Нам нужна работа, - кивнула Руни. - Стабильная и не особенно опасная - на первое время, пока не обзаведемся нормальной экипировкой.

- А еще разузнать последние новости и слухи, - поддержал ее Хагер. - Думается, идти по основной квестовой ветке придется в любом случае. Это лучший способ заработать экспы.

- Лучший, но далеко не самый безопасный, - поморщился Сарф. - Начинать надо с побочных заданий. Так подготовимся к основной ветке.

- Неплохой вариант хотя бы относительной безопасности - поддержка влиятельных сил, - сказала Руни, отложив на тарелку ломоть хлеба.

- Кому мы сдались? - усмехнулся Брандин. Первую кружку

пива он уже опорожнил и теперь держал в руках вторую. Есть он почти ничего не ел.

- Свободные гильдии, - пожала плечами ловкачка. - Лучше всего - внеклассовые.

- Идея хорошая, - кивнул Хагер. - Но их еще надо отыскать. К тому же - условия вступления. Вряд ли нас ждут с распростертыми объятиями. Придется показать себя.

- Покажем. За этим мы все и пришли в игру.

- Только не к этим, - Брандин кружкой неопределенно указал в сторону входной двери. - Которые на мосту нас встретили.

- Только подумал о них - неплохой вариант, - усмехнулся Хагер. - Но мы не потянем.

- Это почему? - заклинатель сонно протер глаза.

- Думаешь кто-то из этих ребят нуждается в твоей помощи? - с удивлением приподнял бровь Сарф.

- С чего-то надо начинать. Уверен, работа местных полицейских сводится не к постоянным дракам, а всего лишь к наставлению таких, как мы - новичков. Если же наклевывается что-то действительно серьезное, то не в одиночку же они выступают. А в приличной группе и мы ничего себе - вполне покажем... что там показать надо? - Брандин икнул, потряс головой.

- Ты бы поел сначала, - сказала Руни.

- Пиво - это жидкий хлеб!

- С жидким хлебом не повредит обычное мясо, - поддержал ловкачку Хагер.

- Скучные вы, - заклинатель вздохнул, отставил кружку. - А знаете, я прямо сейчас пойду к ним - и завтра у нас уже будет работа!

Глаза Брандина загорелись, он порывисто поднялся на ноги.

- Эй-эй, - Арагна брезгливо отстранилась. - Напился - так веди себя прилично. Минуту назад ты и знать их не хотел.

- И сейчас не хочу. Но вам же приспичило. Чего время тянуть?

- Сядь уже, - раньше Хагер не замечал в спутнике такой зашкаливающей глупости. Ну да - необязательность, иногда излишняя импульсивность. Но не до такой же степени. Набрался уже что ли?

- Я быстро, - усмехнулся заклинатель. - Никуда не уходите.

Он вышел из-за стола и быстрым шагом направился к двери.

- Стой! - Хагер бросился следом, схватил товарища за руку.

Плевать на снова оживившееся внимание со стороны других игроков! - Завтра сходим все вместе. Что за спешка? Забыл? Это уже не прежняя игра.

- Сидеть на заднице и бояться - такие теперь правила? - поморщился Брандин. Он резко оттолкнул Хагера. - Отдыхайте. Я все сделаю, - развернувшись на пятках, он покинул зал гостиницы.

- Что с ним? - воин вернулся за стол, растерянным взглядом обвел спутников. - Хоть по рукам и ногам вяжи.

- Черт его знает, - пожал плечами Сарф. - Ничего, перебесится.

- Может, на свежем воздухе в себя придет, - сказала Руни. - Он же и не ел ничего. Сразу на пиво набросился.

- Отстаньте от него, - зевнула Арагна. - Погуляет и вернется. Может, девку снимет. Ему не повредит, - она ухмыльнулась.

- А что, здесь есть бордель, - меланхолично пережевывая кусок мяса, проговорил Сарф. - Но цены... - глубокий вздох.

- Хорошее не может стоить дешево, - усмехнулась ведьма и снова зевнула. - Ладно, вы как хотите, а я спать.

Прихватив с собой пригоршню изюма, она удалилась. Вскоре ее примеру последовал и Сарф, наказав назавтра долго не спать.

- Нечасто встретишь в игре девушку, - сказал Хагер. - Почему ты играешь?

- А почему нет? - чуть заметно пожала плечами Руни. - Это весело. Ну, по крайней мере, было весело.

- Порубить после работы десяток монстров? - усмехнулся воин.

- Что-то вроде этого. Разгрузить голову.

- А Сарф?

- Что Сарф?

- Давно вы вместе?

Девушка нахмурилась.

- Со школы. Только мы не вместе.

- Как это?

- А так - друзья. Странно звучит, правда? Пару лет назад он поступил, перебрался в другой город. Кочует от одной подружки к другой. Но общаться мы продолжаем. Иногда вот на пару побегать получается.

- И подружки не против? - Хагер поймал себя на мысли, что никогда не менял девушку на компьютерное развлечение. Он и в Форсвейм играть начал только потому, что пока находился в свободном плавании.

- Откуда же я знаю? - Руни засмеялась. - Должно быть,

успевает везде.

- Понятно...

Они просидели еще почти час - беседа давалась легко и непринужденно. Они будто давно друг друга знали, просто долгое время не виделись. Зато теперь могли в полной мере насладиться обычным разговором об обычных вещах. Вещах, оставшихся там, в реальном мире: жизни, работе, привычках...

Сидя и смотря в серебряные глаза собеседницы, Хагер вспоминал, что несколько дней назад с упорством барана противился компании их обладательницы. Не доверял, подозревал в коварстве. Глупо, конечно, проникаться теплотой к иллюзорному компьютерному образу, но глаза чертовки действительно затягивали, заставляли забыть, что все вокруг - всего лишь виртуальная реальность.

Разговор прервал громкий хлопок входной двери. В зале показался Брандин. Хагер выдохнул с облегчением - ну, хоть живой-здоровый. Заклинатель бросил на сидящих за столом спутников рассеянный взгляд и, не говоря ни слова, направился на второй этаж.

- Похоже, ничего у него не вышло, - сказала Руни.

- Не стоит ему завтра об этом напоминать, - кивнул воин. - Проспится - и ладно.

Они посидели еще немного, но усталость и плотный ужин брали свое. Веки отяжелели, мысли начали путаться. Попрощавшись и пожелав друг другу добрых снов, Хагер и Руни разошлись по своим комнатам.

***

Хагер проснулся от оглушительного стука и повелительных выкриков. Не понимая, что происходит, кубарем скатился с кровати, выхватил из мешка топор.

Никого!

Шум никуда не делся, но доносился он снаружи. Скорее всего, из коридора.

- Что снова не слава богу? - пробурчал воин, спешно одеваясь.

Он выскочил в коридор. Тут уже собралось человек десять, в том числе Руни и Арагна.

- В чем дело? - Хагер быстрым шагом подошел к девушкам.

- У нас проблемы, - процедила ведьма.

- Похоже, Брандин вчера что-то натворил, - кивнула на плечистых стражников ловкачка.

Их было четверо - здоровых мужиков в отличных кольчугах и нагрудниках. В руках - копья, наконечниками которых они чуть не скоблили потолок. На поясе - мечи. За спинами двоих - боевые луки. Четверка обступала низкорослого старика, то и дело промокающего лоб платком. На старике несуразной хламидой громоздилось одеяние мага - явно подобранное не по размеру. Но недооценивать коротышку Хагер не торопился: затейливые письмена на его мантии вспыхивали и медленно гасли. При этом сами символы постоянно перемещались, складываясь в новые, неизвестные воину слова.

В дверь Брандина стучал один из стражников.

Хагер почувствовал, как по спине начинает подниматься холод. Если дела зайдут слишком далеко, то справиться со стражниками будет очень непросто. Если, конечно, не помогут местные постояльцы.

А помогут ли они?

Наконец, дверь в комнату Брандина приоткрылась. Заклинатель даже не успел высунуться в появившуюся щель, как закованный в кольчужную перчатку кулак с силой распахнул дверь. Брандин глухо вскрикнул, опрокинулся на спину.

Лицо Хагера налилось краской.

Какого хрена эти городские ублюдки смеют себя так вести?!

Воин протолкнулся к распахнутой двери. Двое стражников осталось в коридоре - двое, во главе с коротышкой-магом, вошли в комнату.

- Что здесь происходит?! - выпалил воин.

- Добрый господин, соблаговолите убрать оружие, - услышал в ответ ровный голос одного из стражников.

Только теперь Хагер осознал, что все еще сжимает в руках топор. Стиснув зубы, он все же последовал просьбе. Или приказу? Только высказанному в исключительно корректной и мягкой форме.

- ... вы обвиняетесь в убийстве молодого лорда Альберто Девиро, - монотонно говорил старик в комнате Брандина. - Соблаговолите проследовать за нами по доброй воле или сопроводить вас силой?

- Куда сопроводить? - на бледном лице заклинателя застыло растерянное выражение.

- В городскую тюрьму, разумеется, - вздохнул коротышка.

- Я никого не убивал! - поспешно заявил заклинатель.

Он по-прежнему сидел на полу, но, по всей видимости, совершенно не обращал на это внимания.

- А это уже дело дознавателя, - сказал коротышка. - Так вы изволите проследовать по доброй воле?

Хагер видел, как губы Брандина бесшумно зашевелятся. Читает заклинание?

- Что ему грозит?! - проговорил громко, надеясь, что услышит коротышка.

Тот услышал, обернулся, сонным взглядом смерил воина.

- За убийство высокородного господина существует лишь одно наказание.

Он замолчал, продолжая рассматривать неожиданного собеседника.

- Какое? - спросил Хагер, уже понимая, что знает ответ.

- Смерть, - пожал плечами старик. - Через повешение.

С рук Брандина сорвалась нечто, сильно похожее на плеть, только сотканную из жидкого огня - за последние уровни заклинатель изучил три новых заклинания: огненную плеть, каменный кулак и каменную кожу. Все, что ему было доступно до пятнадцатого уровня.

Плеть протянулась к коротышке и... тут же опала безвредными всполохами, исчезнувшими, даже не добравшись до пола.

Топор вновь оказался в руке Хагера. Он замахнулся на ближайшего стражника, но тот почти неуловимым движением крутанул копьем - воздух вспыхнул дугой, светящейся золотом. От мощного удара в грудь воина отбросило назад, с силой приложило о противоположную стену. Топор загрохотал по полу.

--> *Вы находитесь под влиянием эффекта "Оглушение"*
Скорость вашего передвижения снижена на 95%
Наносимый вами урон снижен на 95%
Время действия эффекта: 5 минут
-->

- Ай-ай-ай, - услышал он вздох коротышки. - И вас, добрый господин, тоже препроводить в застенки?

Перед глазами плыло. Хагер инстинктивно мотнул головой.

- Рекомендую вам в течение трех дней не покидать Стендар, - продолжил старик. - В противном случае вы рискуете присоединиться к своему товарищу.

- Он случайно, - послышался голос Руни.

- Разумеется... Выводите подозреваемого. Представление окончено.

Хагер мотнул головой. Мир перестал расплываться, а вот по

спине точно битой приложили. Он потянулся к валяющемуся рядом топору.

- Убери! - рядом на корточки присела Арагна.

- Они же...

- Убери! Быстро! - в ее голосе звучал лед. Лицо сделалось каменным.

Воин поморщился, закинул оружие в мешок. Мимо прошествовали стражники. Брандин покорно следовал за ними - руки заведены на спину, глаза расширены. Он будто хотел что-то сказать, о чем-то попросить, но не мог произнести и слова.

- Не покидайте город, - еще раз предупредил коротышка-маг.

Процессия удалилась, а вскоре начали расходиться и любопытствующие. Похоже, ни у кого из собравшихся игроков не возникло желания вступиться за собрата. Или они знают, на что способны стражники?

Хагер дотронулся до затылка, поморщился. Хорошо его кинули - как назойливого котенка.

- Какого хрена? - опираясь спиной о стену, поднялся на ноги. В голове шумело.

- Вы оба с ума сошли?! - напала на него Руни. - Они бы размазали вас по всей гостинице.

- Не размазали бы, если б другие не стояли в стороне! - со злостью проговорил Хагер.

- Иногда подумать, а не сломя голову бросаться в драку - лучшее решение, - ловкачка смотрела ему в глаза.

За спинами девушек показался Сарф. Лицо помятое, заспанное. Волосы взъерошены - точно только оторвал голову от подушки.

"Неужели он все проспал?"

- Надеяться на помощь соседа - глупо, - зевнул лучник. - А что случилось?

"Точно проспал!" - чертыхнулся про себя воин.

Руни быстро рассказала спутнику о недавнем происшествии.

- Укокошить прохожего толстосума - дело хорошее. А проблема в чем? Откупится, деньги-то есть... - сонное выражение на его лице сменилось сначала задумчивым, потом озадаченным.

- Откупится? - переспросил Хагер. - Плевать бы на такое обвинение еще неделю назад. Даже если прирезал кого-то в подворотне, респаун - и снова чист. Но смертная казнь в нашем случае - это далеко не респаун.

- Да понял я, - поморщился лучник. - Так убивал он или нет?

- Говорит - нет, - пожала плечами Руни.

- Он вчера вернулся немного не в себе, помнишь? - брови Хагера сошлись к переносице.

- Да, - кивнула ловкачка.

- Может быть, дело не в том, что он не нашел общего языка с гильдией местных полицаев?

- Кто его знает?

- У него и спросить, - недовольно пробурчала Арагна. - Можно же с ним поговорить. Наверное...

- Кстати о полицаях, - напомнил Сарф. - Они предлагали помощь в случае возникновения проблем. У нас проблемы. Не так ли?

- Я к ним, - бросил Хагер и направился к лестнице, ведущей в зал.

Руни и Арагна последовали за ним. В спину догнал недовольный возглас Сарфа:

- Что, так не жрамши и пойдем?

Здание, в котором расположилась штаб-квартира игроков, взявших на себя заботы по наведению порядка в городе, оказалось одноэтажным бревенчатым срубом с зарешеченными окнами. По виду - бывший склад или гауптвахта. К таким выводам Хагера подтолкнули близкие казармы - буквально в шаговой доступности. Но казармы не городской стражи, а лишь тех нарядов, что несли вахту на стенах и у ворот.

Над входной дверью сруба, чуть поскрипывая, покачивалась свеженаписанная вывеска: "Центр помощи и адаптации новоприбывших".

- С пафосом у них все нормально, - усмехнулась Арагна.

Внутри оказалось чисто и светло. Одна комната, с большим деревянным столом и несколькими стеллажами до потолка. Перед столом пара простых табуретов. Вдоль стены с окнами - длинная лавка. Бумаг на стеллажах немного. По всему видно, заботами центр помощи и адаптации не завален.

За столом, в кресле с высокой спинкой, сидел мужчина, средних лет, широкоплечий, с длинными волосами, забранными в хвост. Одеждой ему служила кожаная куртка без рукавов, открывающая мускулистые руки со следами множества шрамов.

"Непись, что ли?" - подумал Хагер.

Мужчина что-то старательно записывал на листке бумаге. На вошедших он поднял взгляд, смерил каждого с ног до головы.

- Слушаю вас, - проговорил густым басом.

- Мы прибыли вчера, - заговорил Хагер. - У ворот нас встретили двое. Сказали, что здесь мы сможем найти помощь.

- Что-то случилось?

- Да. Одного из нас час назад забрала городская стража. Обвиняют его в убийстве... - воин запнулся.

- Лорда Альберто Девиро, - напомнила Руни.

- И? - мужчина откинулся на высокую спинку.

- Через три дня его казнят.

- Ну да... разумеется, - мужчина почесал подбородок. - У меня такого не было...

"Все же живой..." - отметил Хагер.

- Присаживайтесь, - человек обвел рукой комнату. - Меня зовут Крилл. Вам указали верно - мы действительно пытаемся помочь игрокам невысоких уровней. В связи с последними событиями это стало достаточно актуально. Приходят к нам, впрочем, немногие. А зря... Кучи проблем можно было бы избежать, имей вы базовые понятия о Стендаре. Город, по большому счету, спокойный, но имеются некоторые тонкости.

Мужчина замолчал, видимо, ожидая вопросов. Не получив их, продолжил:

- Как вы, наверное, знаете, разработчики нашей любимой игры обещали полностью адекватный мир. Мир, в котором каждое ваше решение потенциально может откликнуться где-то в будущем. Ну, все как в жизни. При этом существует принципиальная разница - проходите вы игру в группе или в одиночку. А теперь, исходя их этих условий, у вас есть несколько вариантов. Первый - оставить все как есть и продолжить играть... Вернее - продолжить жить. То, что сейчас происходит, игрой назвать сложно.

- А что происходит? - перебил его Сарф. - Новый патч-новые правила?

- На этот счет есть много предположений. Наверняка и у вас самих имеются варианты. Точно не знает никто.

- Сарф, помолчи, - одернула лучника Руни. - Первый вариант нам не подходит.

- Разумеется, - невесело усмехнулся Крилл. - Вариант второй: вы доказываете невиновность вашего друга. Бегаете по городу, разговариваете с людьми, суете нос во все дыры. Даже самые грязные. Как только что-то находите, бегом к главному городскому дознавателю - господину Уишеру. И надейтесь, что ваши доводы покажутся ему достаточно весомыми. На мой взгляд - самое верное решение. Вы ничего не теряете. Имеете в распоряжении три дня. Если ничего не получается - возвращаетесь к первому варианту.

- А если он действительно укокошил того лорда? - спросил Хагер.

- Тогда вам будет сложнее привести веские доказательства

того, что этого не было. Вот и все. Не могу сказать со стопроцентной точностью, но неписи, как правило, ведут себя адекватно. Это значит, что их тоже можно обмануть, напугать, подкупить... список продолжите сами.

- Есть еще варианты?

- Есть, но я бы их вам не рекомендовал. Организовать побег - из тюрьмы или с виселицы. Скажу честно - я бы не рискнул. А уж с вашим уровнем... - Крилл демонстративно громко вздохнул.

Хагер сглотнул. Отчего-то во рту стало неприятно горько. Куда ни кинь - всюду клин. И времени в обрез.

- Вы чем-то можете помочь?

- С третьим вариантом сразу скажу - нет. Дело может выгореть, если соберется человек двадцать. Уровень пятнадцатый и выше. Но даже при таком раскладе неминуемы потери. На стены тюрьмы наложены охранные заклятия. А стражники и боевые маги города не зря едят свой хлеб - те еще сволочи.

Хагер невольно потер зазудевший затылок.

- Я подниму людей, - подумав, сказал Крилл. - Но помощи в расследовании это может и не принести. Вы же знаете - некоторые сюжетные линии игры глобальны и видны всем, другие открыты лишь для узкого числа игроков. Тех, кто в эти линии впутался.

Хагер кивнул. Он знал.

- Не опускайте руки раньше времени, - Крилл сжал кулаки. - Предлагаю работать параллельно. Вдруг, да удастся вытащить вашего убийцу.

- Спасибо, - Хагер поднялся на ноги.

- Давайте снова встретимся здесь же ближе к вечеру. Тогда поделимся всем, что удалось узнать. Ну и обсудим дальнейшие действия. Не дело губить человека.

- Договорились, - Хагер невольно склонил голову. Похоже, средневековый антураж начинал просачиваться в голову, становиться единственной реальностью. А ведь с момента трагедии в Красных песках прошло всего несколько дней... А сколько их минуло там, за пределами игры?

Хагер вышел на улицу, привалился спиной к стене. Все еще с трудом верилось, что все вокруг вмиг обернулось настоящими проблемами, от скорости и удачливости решения которых зависит чья-то жизнь. Что ж, они все хотели полного погружения. Что называется - бойся своих желаний.

Воин нахмурился, закусил губу.

- Что-то надумал? - спросила Руни.

- Пока не знаю. Голова гудит, точно с похмелья.

- Говори уж, - проговорила Арагна. - Мы все в одной лодке.

Не бросать же этого обалдуя.

- Предлагаю разделиться, - чуть помедлив, сказал воин. - Двое идут к тюрьме и пытаются добиться беседы с Брандином, а заодно неплохо бы поговорить со стороной обвинения.

- Интересно, а пытки они здесь используют? - Сарф беззаботно наблюдал за тем, как высоко в небе кружит какая-то птица.

- Типун тебе на язык! - толкнула его локтем под ребра ловкачка.

- Другие двое прошвырнутся по городу, соберут слухи. Если смерть лорда подняла на ноги городскую стражу - это не может остаться незамеченным среди простого люда. Первое дело - рынок. Все слухи сразу проявляются там. Узнать бы, что вообще за птица этот Альберто Девиро?

- Хорошо бы избавиться от лишних шмоток и закупиться соответственно уровню, - сказала Руни. - Ходим оборванцами. Много времени торговля не займет, а новый меч или броня могут оказаться полезными. Мало ли во что выльется освобождение заклинателя...

- Надеюсь, все обойдется, - сказал Хагер. - Но вообще ты права. Хотя я первым делом все равно хотел бы поговорить с Брандином.

- Дело твое, - усмехнулась девушка. - Что касается меня - мне привычнее толкаться среди людей. Так что отправляюсь на рынок. Как раз самое время - утро, ажиотаж, толчея.

Сарф пожал плечами: мол, понятное дело - иду с тобой.

- Тогда либо вечером встречаемся здесь, либо, если кто освободится раньше, - в Трех пальмах. Удачи нам всем.

- Знаешь его в реале? - неожиданно спросила Арагна, когда они уже мерили шагами мощенную булыжником улицу.

- Нет. Познакомились с полгода назад. Уже и не помню, в какой игре. Пересеклись случайно, нужно было выполнить один квест. Сложный - никак мне не давался. И у него та же проблема. Вместе осилили. С тех пор и шатаемся.

- То есть сильно не расстроишься, если его повесят?

Лицо Хагера вытянулось.

- Шучу, - хмыкнула Арагна.

Ее взгляд переметнулся на проходящих мимо девиц, каждая из которых несла в руках лоток со всевозможными сладостями. И все же Хагер успел заметить промелькнувшую в ее глазах боль.

- Кого ты пыталась вытащить из огня в Красных песках?

Лицо ведьмы побледнело, губы сжались в тонкую линию.

- Не хочешь - не говори, - поспешил добавить Хагер.

- Мой брат. Родной. И ведь не хотел он играть. Говорил:

"Первые версии софта всегда битые, глючные. Надо дождаться патчей..." А я настояла.

- Может быть, не все так непоправимо? Может быть, это все же не смерть?

- Только на это и надежда.

В голосе Арагны надежды не было.

Они пересекли полгорода, пока добрались до здания тюрьмы - кубического сооружения с узкими окнами, в которые взрослому человеку не пролезть, даже будь они не зарешечены. Стены, сложенные из плотно подогнанных друг к другу каменных блоков, казались действительно неприступными. А уж если на них наложены охранные заклинания, то и вовсе беда. Впрочем, наличие заклинаний вполне понятно, если в тюрьме наряду с обычными воинами содержатся и маги.

В тюремное здание, а точнее - крепость, вели единственные ворота, сейчас закрытые решеткой. Стоило игрокам приблизиться к ней, как по ту сторону показался человек, закованный в пластинчатый доспех.

У Хагера аж глаза на лоб полезли. Если такие "танки" стоят в охране, то о побеге и думать нечего.

Человек стоял, держа в руках полуторный меч, и молчал.

- Мы бы хотели поговорить с одним из заключенных, - заговорил Хагер. - Его привели сегодня утром. Брандин - заклинатель, обви...

- Цель? - голос "танка" звучал, будто из чугунного ведра.

- В убийстве его обвиняют, - с ядом в голосе сказала Арагна. - Обвиняют необоснованно. Мы хотим восстановить справедливость. Для этого разговор и нужен.

"Танк" еще с полминуты сверлил незваных гостей взглядом небольших глаз, потом проговорил: "Ожидайте", - и скрылся за обитой металлом дверцей.

- Тупой непись, - прошипела ведьма.

- Спокойно. Не будем их злить.

Ждать пришлось долго. Хагеру показалось - не менее часа. Потом решетка вздрогнула, медленно поползла вверх.

Воин и ведьма вошли во внутренний двор. Решетка за ними тут же опустилась. Дорогу к отступлению перекрыл уже знакомый "танк".

- Туда, - указал он в сторону небольшого кирпичного строения посреди двора.

Брандин сидел за деревянным столом. От рук и ног к вмурованным в пол кольцам протянулись цепи. Одет в серого цвета робу, на ногах плетеные сандалии.

- Привет, - осторожно проговорил Хагер. - Как оно?

- Я! Никого! Не! Убивал! - четко и раздельно произнес заклинатель. - Хаг, что вообще происходит? Машины захватили мир, или я с ума сошел?

- Не кипятись. Разберемся.

- Не кипятиться? - Брандин нарочито громко зазвенел цепями. - Эти долбаные мобы действительно хотят снести мне башку!

- Повесить... - уточнила Арагна.

- Чего?! - лицо заклинателя стало пунцовым.

- Тебя повесят, - пожала плечами ведьма. - Голова останется на месте.

- Мне сразу стало значительно лучше, - поморщился Брандин.

- Всегда пожалуйста.

- Закончили? - спросил Хагер, подсаживаясь к столу. - Ну, а теперь рассказывай, что и как было. Только правду. Мы пытаемся тебя вытащить, но для этого должны знать все.

- Все... - заклинатель вздохнул. - Да и нечего рассказывать. Я вышел из гостиницы. Какое-то время торчал на улице - пытался вспомнить, куда идти. Не вспомнил и пошел наугад. Думал спросить по дороге.

- Идиот... - прокомментировала Арагна.

Как ни странно, но заклинатель проглотил колкость, будто и не услышал.

- Шел в сторону городских ворот, через которые пришли. Встретил компанию игроков - все навеселе, но поговорили по душам. Они указали направление. Я свернул в какой-то переулок... черт знает зачем - срезать хотел, что ли. Там, на углу, еще мясная лавка "Говяжий окорок". Вот... Луна вылезла - вроде светло, видно метров на пять вокруг. Ну и пошел. Вдруг слышу - шум какой-то, вроде потасовка. Я на звук - там двое. Один щуплый, уже кровью харкает. Второй... тоже, в общем-то, небольшой, весь в черном. С кинжалом - тот еще в свете луны сверкнул. Я было поджарить вооруженного гада - огненной стрелой запустил. Может, и не одной - не помню. Так верткий, сволочь. стрела по стене расплылась, искры в стороны, ну и этого, хрипящего, задело, конечно. Он на колени - и подыхать. А убийцы нет. Исчез. Я по сторонам - вдруг со спины зайдет. Ну и зашел, наверное. По голове меня - раз. Свет и выключили.

- И все? - спросил Хагер, когда заклинатель замолчал.

- Ну да. Очнулся - лежу на земле. Затылок тяжелый. Этот, хилый, рядом. Я проверил - не дышит. Одет вроде прилично, на шее золотая цепь, на руках перстни.

- Снял? - спросила ведьма.

Брандин потупился.

- Откуда же я знал, что все так серьезно?! Думал - голову подлечить. Чего золоту пропадать? Не я, так кто-нибудь другой снимет.

- Лучше бы кто-нибудь другой, - Хагер постучал пальцами по столу. - Хилый сильно обгорел?

- Порядком - наполовину шашлык. Я же дважды стрелу качнул. Она теперь при попадании в цель разлетается, как сволочь.

- А потом появились стражники? - ухмыльнулась Арагна.

- Не знаю - приближался кто-то. Не один человек. Сильно топали - это слышал. Ну я и побежал. Не хотелось, чтобы возле трупа застукали. Мало ли что.

- Правильно не хотел, - задумался Хагер. - То есть они тебя не видели?

- Нет. Точно нет.

- Тогда как вышли? Это не может быть случайностью.

Брандин снова спрятал глаза. Помялся.

- Одно колечко непростое было, - проговорил наконец. - Крутое. Опознать не смог, но и то, что видел, - обнадеживало. Хорошо прибавляло ко всем сопротивляемостям и что-то еще...

- По нему и нашли, - уверенно заключила Арагна. - Наверняка магическая метка стояла.

- Скорее всего... - кивнул Хагер. - Где одежда, мешок?

- Забрали, - развел руками заклинатель. - Вот, новый наряд подогнали. Как вам? - он демонстративно повел плечами.

- Нравится. Можем тут оставить, - бахвальство заклинателя начинало напрягать. Понятно, что все дело, скорее всего, в нервозном состоянии последнего. Но надо же как-то держать себя в руках.

- Не хочу, - мотнул тот головой. - Кто вас лечить будет?

Ведьма засмеялась.

- Значит, говоришь - "Говяжий окорок", - протянул воин. - Надо будет заглянуть в тот переулок. С местными поговорить. Вдруг кто что слышал или видел. Ну, и на труп молодого лорда посмотреть. На всякий случай. Знаешь, где его хранят?

- В городском морге. Он тут один, - отозвался Брандин. - Это уж наверняка. Меня уже просветили, где буду лежать через три дня...

- Кстати, а почему за нами не следят, не подслушивают? Мало ли мы тебе - напильник принесли или бомбу?

- Магия - лучший надзиратель, - криво усмехнулся Брандин. - Наверняка все знают и видят.

- Понятно... Ну, тогда не скучай здесь. Мы работаем над

твоим алиби. Не забывай об этом. И не груби охране. Хорошо?

- Как скажешь, босс.

У ворот, закрытых прутьями решетки, Хагер даже начал сомневаться - выпустят ли их. "Танк" стоял там же, где они его и оставили. Молча смотрел на двоих приближающихся игроков. И все же решетка начала подниматься. Воин с трудом сдержался, чтобы не рвануться к свободе. Стоящая рядом Арагна дернулась, но, видя его неподвижность, тоже не шелохнулась. Они дождались, пока решетка замрет в верхнем положении, - и только тогда медленно покинули тюремный двор. В спину точно ледяные копья упирались.

Нужный переулок они нашли без проблем. Оказывается, Брандин отошел от Трех пальм совсем не далеко. Три сотни метров - и вот она, мясная лавка "Говяжий окорок". Место весьма людное - причем лавку навещали не только неписи, но и игроки. Некоторые выходили с объемными свертками, чистыми тряпицами закутанными в несколько слоев.

- К осаде готовятся, не иначе, - поморщилась Арагна.

- Ага - запасы на черный день, - согласился Хагер.

В лавку они пока заходить не стали - сразу свернули в переулок. Довольно чистый, аккуратный, без нагромождений мусорных куч. Только по самому краю, по аккуратно выложенному стоку, бежит малоприметный ручей, источающий удушливую вонь.

- И потащило его сюда... - озираясь на каменные стены домов, сказала ведьма.

Проулок действительно оказался нешироким. Не больше полутора метров. Толком и не развернешься.

Место трагедии выделялось почерневшим пятном копоти. Никакой охраны, никаких оградительных сооружений. Хотя стоило ли их ожидать? Вряд ли медико-судебная система в Стендаре продвинулась много дальше средневековых охотников на ведьм. Тем более в случае заклинателя усомниться в его вине крайне сложно. Он умудрился сделать все, чтобы у правосудия не возникло ни малейших трудностей с поиском козла отпущения.

- Интересно, что мы хотели тут увидеть? - спросила Арагна.

Хагер пожал плечами. На деле в роли сыщика стоило выступить ловкачке. У нее всяких скрытных и точных умений куда больше, чем у остальных членов их группы вместе взятых.

Воин опустился перед пятном на корточки, перевел взгляд на стену.

- Значит, тут все и произошло... он стоял здесь... убийца рядом, вплотную... Брандин шагах в пяти, ближе нельзя - опалился бы, - Хагер размышлял вслух, пытаясь представить себе

картину трагедии во всех подробностях. - Он же не опалился, нет?

- Нет. Волосы и брови точно целы.

- Ага. Значит, в пяти шагах. Может четырех. Дальше тоже нельзя - не рассмотрел бы целей, - Хагер отошел от пятна на пять шагов. - На заклинание у него ушла пара секунд. Но этого времени хватило убийце, чтобы скрыться. Причем не просто отпрыгнуть, а вообще исчезнуть из поля зрения нашего заклинателя.

- В Стендаре шустрых ребят должно быть много, - сказала Арагна.

- И все же круг подозреваемых можно сузить только до ловкачей. Причем уровнем не меньше...

- Чур тебя, еще Теневых танцоров нам не хватало.

- Согласен, хорошего мало. Подожди... - Хагер сместился на шаг в одну сторону, затем на два в другую. Снова подошел к пятну. - А стреляли-то, похоже, дважды.

Ведьма встрепенулась, приблизилась к воину.

- Тут не одно - два пятна, - пояснил тот, указывая на стену. - На земле этого не видно, но вот тут явно одно пятно накладывается на другое.

Арагна наклонила голову набок.

- Сейчас, когда ты сказал, - да, согласна. Но тогда это значит...

- Это значит, что в несчастного лорда стреляли дважды. Причем второй раз... или сильно прокаченная огненная стрела, или огненный шар. Я бы поставил на шар. Брандин его действительно только опалил, но не больше. Потом же, когда нашего заклинателя оглушили, кто-то повторил залп. Но на этот раз бил не в стену - в лорда.

- Намекаешь, что в компанию к вору нам следует искать заклинателя?

- Ну да. Но заклинатель не обязательно сильный... Хотя... Брандин говорил, что труп непися превратился в шашлык. На низком уровне так сильно не пробить. Тем более, у лорда было защитное кольцо.

Хагер почесал затылок.

- Ладно, за что уцепиться - у нас есть, - проговорил чуть позже. - Навестим морг?

- Желанием не горю, - призналась ведьма. - Но уж если взялись - идем. Только сначала давай поговорим с местными. Вдруг кто-то что-то слышал или видел.

Поговорить они попытались. Зашли в "Говяжий окорок" и даже ненадолго выловили хозяина - коротконогого крепыша с руками, точно у обезьяны, достающими почти до пола. Крепыш

подслеповато щурился, отчего его лицо постоянно носило печать крайнего недовольства. Гостей он выслушал, но только развел руками. Мол, какой-то шум ночью и был, ну так дело обычное. Многие приходят в Стендар, некоторые из них остаются на его улицах навсегда. Если каждый раз выбегать на шум - не то что собственных ушей не сохранишь, а и голову потеряешь.

Его взгляды разделяли все, кого расспрашивали воин и ведьма. Люди сторонились ночных проблем, не желая накликать беду на собственный дом. Отчаявшись, Хагер даже пристал с вопросами к нескольким игрокам. Но тут вступило в силу предположение Крилла: Брандин своим поступком запустил сюжетную нить, доступную лишь для его группы. А это значит, что ожидать помощи от центра адаптации новоприбывших бессмысленно.

Исключением из череды неудач стал оборванный нищий, которого Хагер приметил в тени большой улицы. Нищий сидел на земле, что-то напевал себе под нос, но его взгляд неотрывно следил за метаниями неугомонной парочки игроков. Поначалу воин подумал, что ему показалось: с чего бы босяку интересоваться теми, кому в жизни повезло больше, если они не собираются одарить его медью?

И все же человек наблюдал.

Хагер приблизился к нему как бы невзначай. Бросил в мятую миску пару медяков. Нищий что-то залепетал, принявшись усердно кланяться.

- А скажи, отец, ничего этой ночью тут не видел?

Нищий резко смолк, поднял на воина глаза. На сморщенном, точно печеное яблоко, лице блеснул единственный глаз.

- Кошка пробежала, - проскрипел он высоким противным голосом. - Следом мышь.

- А часто ль эту кошку тут видишь?

- Да все ее видят. То тут, то там. Видят, а не замечают.

- И мышь видела?

- Нет. Мышь глупа. Сама к кошке в лапы пошла.

Хагер бросил в миску еще несколько медяков, окинул взглядом улицу.

- А что, отец, где та кошка живет?

- О том не знаю и тебе знать не советую, - хихикнул нищий. - Кошка - тварь свободная. Сама найдет того, кто ей нужен. А уж тогда беги - не беги, а поздно станет богов молить.

- И все же, - Хагер глянул на нищего. Но тот будто рассудка лишился: с искусанных губ потекла слюна. Слова снова слились невнятным бормотанием. Единственный глаз затянуло мутной

пеленой.

В морге - приземистом строении, основная часть которого располагалась под землей, их встретил бодрый служитель. Паренек лет пятнадцати, с щербатым ртом и густым пухом на подбородке.

- Чем могу служить, добрые господа? - поклонился он.

- Мы бы хотели осмотреть тело лорда Альберто Девиро, - сказал Хагер.

- У вас есть позволение?

- Разумеется, - не моргнув глазом, проговорил воин.

- Могу я на него посмотреть?

Хагер выудил из вещевого мешка пару серебряных монет - протянул их мальчишке. Тот ловко схватил предложенное "позволение", осмотрелся по сторонам, точно опасался слежки.

-->

Навык "Красноречие" повысился. Текущее значение: 3

-->

- Следуйте за мной, господа.

Они спустились по длинной, порядком сбитой лестнице. Никаких перил здесь не было и в помине - только гладкие холодные стены, обложенные диким камнем. Оступишься - костей не соберешь. Нет и держателей для факелов. Единственный источник света мальчишка нес в руке, и тот потрескивал, норовя вот-вот погаснуть.

Хагер поежился. После жаркой улицы холод морга казался еще более злым. И ладно, на воине надета плотная рубаха. Арагне, в ее куртке без рукавов, должно быть, совсем туго. Но девушка ни издала ни слова жалобы.

Наконец спуск завершился, и перед игроками открылось весьма просторное помещение, границы которого терялись в сумраке.

"Склеп склепом", - подумал Хагер, осторожно вдыхая влажный холодный воздух. Пахло чем-то острым - возможно, бальзамирующим средством.

- Прошу сюда, - мальчишка миновал несколько деревянных столов - некоторые пустые, на других лежат тела. - Вот он, несчастный лорд Альберто Девиро.

Молодому лорду действительно досталось. Большая часть его тела была покрыта коркой запекшейся крови и обуглившейся плоти. Но лица, искаженного гримасой боли, огонь не тронул. Альберто Девиро был вряд ли много старше мальчишки-смотрителя. Но в дорогом камзоле, с напомаженными черными

волосами, в которых застряла мелкая грязь.

Смотреть на такое - приятного мало. Хорошо - не поел утром. А то мало ли что...

- Почему он до сих пор в камзоле? - спросил Хагер, оборачиваясь. Тела на других столах были либо прикрыты тонкими покрывалами, либо вовсе обнажены.

- Высокородного господина негоже обнажать в стороне от родного дома. Через три... уже почти два дня его отдадут родственникам. А они уж совершат все обряды.

- Но его осматривали?

- Конечно, добрый господин. Но кто - не знаю. Мой черед дежурить выпал только утром. Тело господина Альберто к тому времени уже привезли и осмотрели.

- Знаешь, как он погиб? - спросил Хагер.

- Господин, и слепому понятно - угорел, несчастный.

- Ну да... - воин осторожно отодвинул края камзола.

"Чертова детализация!"

От трупа исходил ощутимый запах горелой плоти.

- Что вы делаете? - с удивлением в голосе воскликнул мальчишка, когда Хагер принялся внимательно осматривать тело.

Отвечать воин не стал. Дышал он через раз, да и то в желудке нехорошо крутило.

Рану в животе молодого лорда он обнаружил быстро. Вокруг места ранения расплылось большое кровавое пятно, одежда намокла. И, хоть ожоги почти скрыли сам разрез, найти его не составило труда.

Пока рассказ Брандина подтвердился на все сто.

Хагер отстранился от трупа, взглянул на собственные ладони - покрыты кровью и сажей. Очень хотелось поскорее выбраться из пронизанного смертью холода. Тщательно вымыть руки.

Что ж, заклинателя плотно подставили. Случайно или нет, но Брандин оказался в плохом месте в плохое время. Неплохой сюжетный поворот для игры и отвратительный для реальной жизни.

- Идем, - сказал он Арагне.

От одного осознания, что морг можно покинуть, даже дышать стало легче.

Ведьма стояла чуть поодаль и за его манипуляциями с поисками ножевого ранения почти не следила.

- Спасибо, - Хагер бросил мальчишке еще одну серебряную монету. Тот поймал благодарность и тут же расплылся в щербатой улыбке. Похоже, память о визите странных людей, желавших осмотреть тело новопреставленного лорда, истаивала

так же быстро, сколь торопливо рождались мысли о том, куда потратить неожиданную прибавку к жалованию.

Следующие несколько часов Хагер и Арагна потратили на то, чтобы добиться аудиенции у господина Уишера - главного дознавателя Стендара. Его резиденцию они нашли без проблем, но дальше начались трудности. Перво-наперво пришлось выстоять недлинную, но очень медленную очередь, чтобы только подать заявление на предмет его возможного разбирательства. Оказалось, что многие дела господин Уишер не решал самолично, а либо спускал нижестоящим работникам, либо отсекал вовсе. Оно и понятно - одному человеку жизни не хватит, чтобы удовлетворить все иски, будь он даже НПС.

Очередь они выстояли, при этом успели выслушали жалобы других посетителей, мнущихся в зале ожидания, как и сами игроки. Хагер скрипел зубами, когда очередной проситель надолго застревал в комнате подачи заявлений. О чем они могли просить? Чего требовать? Самое обидное, что приходилось пропускать вперед каких-то неписей - компьютерные программы, чья жизнь не значит ровным счетом ничего.

Хагер было попытался пробиться без очереди, но появившиеся будто из ниоткуда два стражника быстро заставили поумерить пыл и занять свое место в череде игровых просителей. К тому времени, когда подошла их очередь, воин уже несколько раз порывался все бросить и искать другие пути к спасению Брандина. Но удерживала его, как ни странно, Арагна.

В комнате, где подавались заявления, их встретил почтенный старец с окладистой седой бородой. Он горделиво восседал за огромным деревянным столом, украшенным витиеватой резьбой, и держал в руках перо. На столе лежали две стопки исписанных листов. Причем одна стопка примерно вчетверо больше другой.

Заявления?

- Слушаю вас, - тихо проговорил он.

Хагер, стараясь не упустить ни единой детали, сразу начал рассказывать о деле Брандина и о том, что им удалось выяснить в ходе утреннего расследования.

Старец слушал внимательно, не перебивал. Иногда делал пометки на лежащем перед ним листе бумаги. После того как Хагер закончил, еще несколько минут что-то писал, затем положил листок в низкую стопку.

- Ваше дело будет рассмотрено.

Хагер внутренне возликовал: часы, проведенные в ожидании, не пропали впустую!

- Вам надлежит явиться в городскую тюрьму для

предоставления ваших изысканий... - старец нахмурился, что-то прикидывая в уме. - Через два дня, на восходе. У вас будет час, чтобы довести ваши соображения до господина Уишера.

Ликование опало и смешалось с пеплом.

- Подождите... через два дня? Это же в день казни?!

- Именно.

- За час до казни?

- Вовсе нет. Обычно мастер начинает работать ближе к полудню.

- Мастер?

- Палач.

- Всего час... а если господина дознавателя что-то не устроит? У нас не останется времени найти более веские доказательства. Что-то уточнить.

- Такова процедура, - пожал плечами старец. - Доброго дня. Просите следующего.

- Послушайте! - Хагер шагнул к столу. - Нам нужно всего лишь поговорить с господином Уишером. Хватит и десяти минут. Еще не поздно провести нормальное расследование.

- У вас еще есть время достаточно все уточнить, - отложил перо седовласый. - Не задерживайте себя и меня.

Хотелось плюнуть на все и снести надменному ублюдку голову. Хагер даже потянулся за топором, но услышал голос ведьмы:

- Своими законами вы покрываете настоящего убийцу, - проговорила она ровным голосом, в котором сквозила плохо скрываемая ярость.

- Не стоит чужакам судить о наших законах, - усмехнулся седовласый.

В его усмешке не чувствовалось ни угрозы, ни бравады. Старик просто верил в то, что говорит. А еще - чувствовал свою силу.

- Благодарим за ваше решение, - заставил проговорить себя Хагер.

Он взял Арагну за руку, сжал ладонь. Ведьма бросила на него недовольный взгляд. Но пожар, разгорающийся в ее глазах, угас. Похоже, тоже поняла, что затевать здесь свалку - и заклинателю не помочь, и собственную голову всунуть в петлю.

Покидали резиденцию главного дознавателя молча. Ощущение собственной беспомощности и зависимости от глупых условий игр раздражало, злило. Хагер сейчас с большим удовольствием вернулся бы в Красные пески или Вдовьи джунгли - там было все понятно. Есть враг, и его надо убить, иначе враг уничтожит тебя. Здесь же, в оплоте цивилизации и законности,

собственные силы и старания не решали ничего. Зато глупость моментально давала корни.

- Надо остыть и развеяться, - наконец проговорила Арагна.

Вот уже несколько минут они бесцельно брели по улице.

- Какие будут предложения?

- Шоппинг - лучшее лекарство от стресса, - усмехнулась ведьма. - Давай пройдемся по лавкам и обновим гардероб. В любом случае, ничего путного в голову не лезет.

- Пожалуй... - согласился воин. - До вечера еще долго. А голову разгрузить невредно.

Впрочем, нормально закупиться все равно не вышло. Если Арагна с видимым удовольствием перемерила несколько магических нарядов, причем каждый раз дергала Хагера и красовалась перед ним, ожидая вердикта "идет - не идет", то сам воин смотрел на новую, доступную ему броню довольно скептически. Главное - он избавился от всего мусора, что успел скопиться в вещевом мешке. Монет выручил прилично, но тратить все разом не стал, рассчитывая прежде обойти и другие лавки. Прежде всего - оружейную. Но разочарование поджидало и там. То, что он мог купить и использовать, лишь ненамного превосходило по параметром его собственный топор. В то время как действительно убойное оружие требовало либо нереальных вложений, либо более высокого уровня. Повздыхав, Хегер решил пока оставить топор и все же вернулся к броне. Благо, выбор имелся. В итоге, спустя примерно полчаса он уже примерял новые сапоги из толстой кожи, кожаные же поножи и наручи. Причем наручи необычные, а украшенные магической руной силы.

-->
Беспощадные наручи. Защита 5
+ 2 к Силе
-->

Сменил он и кольчугу.

-->
Прочная кольчуга. Защита 17
Эффект "Природная броня". Уклонение от атак призрачных существ + 30%
-->

Что ж, в свете частых встреч со всякой бестелесной нечистью - особенность крайне важная.

Ведьма же, казалось, позабыла обо всем. С придирчивостью

настоящего знатока она пересмотрела ассортимент нескольких магических лавок, в каждой из которых до остервенения торговалась с продавцами. В итоге, она купила почти десяток свитков, за один из которых пришлось заплатить пятьдесят золотых. На вопрос, что за невидаль купила, ведьма произнесла короткое: "Наш самый большой козырь". Уточнять не стала, но Хагер поверил ей на слово.

В зале "Трех пальм" царила тишина. Игроков почти не было. Прислужники казались сонными, точно засыпали на ходу. Хагер на всякий случай проверил комнату Сарфа, Арагна - комнату Руни. Обоих не было.

- Может, им повезет больше, - проговорил воин. Несмотря на плодотворное утро, сейчас он чувствовал себя так, будто отлынивает от срочной работы. Время есть, а делать уже нечего. Как бы потом не пришлось носиться с горящим задом, пытаясь уложиться в отведенный местными законами час.

Они уселись за свободный стол, заказали еду. Беседа особо не клеилась, каждый витал в своих мыслях. Спустя примерно час в зале в одиночестве появился Сарф. Он быстрым шагом прошел к столу Хагера и Арагны, жестом заказал себе большую кружку пива. В два присеста осушил ее, отдышался и только потом заговорил.

- Ничего определенного узнать не удалось, - начал он.

Хагер про себя отметил, что еще ни разу не видел лучника таким напряженным. Куда только вся бравада делась?

- Говорят многое. Толку - мало. Одни слухи. Убийства случаются, но о них предпочитают не распространяться. Не знаю почему. В Стендаре, если верить слухам, нет организованной преступности. Отдельные мелкие группы карманников и домушников; несколько лихих ватаг, но эти больше промышляют за городскими стенами или ютятся в канализации. По переулкам в основном режут пьяниц и шлюх. Высокородные в таких местах появляются редко.

- Что заставило нашего лорда сунуться в темный переулок? - спросил Хагер.

- Не знаю. Наверняка к тем же шлюхам бегал. Тайком от мамки или жены.

- Что еще?

- Это было хорошее. Теперь о плохом: смертные приговоры отменяются крайне редко. Если обвиняемому отмерили три дня - считай, он уже покойник. Считай - его вина доказана.

- Но как?! - не понял Хагер. - Тот старикан, который приходил за заклинателем, сразу сказал: три дня.

- Кольцо с меткой. Забыл? - спросила Арагна. - Отследили

перемещение безделушки - вот и виновный. К тому же там и без кольца достаточно улик.

- Твою же мать! - Хагер громко выдохнул. - А Руни где?

- Руни... - Сарф побарабанил пальцами по столу. - Теперь об очень плохом: я не знаю, где она.

- Вы разделились?

- Не то чтобы разделились. Она просто ушла.

- Чего? - до сознания Хагера не сразу дошел смысл услышанного.

- Испугался? - осклабился лучник.

- Сейчас не лучшее время для шуток.

- Ладно-ладно. Хотя, где Руни, я действительно не знаю. Похоже, девчонка вышла на кого-то, кто знает о местной тюрьме куда больше прочих обывателей.

- Непись? - спросил Хагер.

- Без понятия. Она налетела - взъерошенная, глаза горят. Мол, нашла важного человека, подробностей нет, сама вас найду. И все - исчезла в толпе. Я, как идиот, - бежать следом. Да куда там.

- Нехорошо в одиночку по городу шарахаться. Что-то он мне больше не нравится, - сказал Хагер.

- Расслабься, играем, - пожал плечами Сарф.

За время разговора он снова оттаял, на физиономию вернулась привычная беззаботная усмешка.

"И все же переживает за спутницу", - подумал воин.

День тянулся невыносимо долго. Хагер на всякий случай успел сбегать к центру помощи и адаптации новоприбывших игроков. Но ничего нового так и не узнал. В бревенчатом здании сидел совсем другой человек, впрочем, посвященный в проблему.

"Мы опрашиваем игроков, - сказал он. - Пока обнадежить вас нечем. Похоже, вы нашли одну из редких сюжетных линий".

Ожидание тянулось медленно. Хагер не желал покидать зала гостиницы, опасаясь пропустить появление Руни. Сарф, который после пива заметно повеселел, ближе к вечеру снова стал напряженным. Почти не разговаривал. Время от времени поднимался и начинал мерить шагами зал или бродил вдоль улицы, не отходя далеко от "Трех пальм".

Руни все же появилась. Поздним вечером, почти ночью. Уставшая, перемазанная в паутине и пыли, но довольная собой. Ее глаза блестели, а щеки налились румянцем. Ловкачка ворвалась в гостиницу, точно ураган. Отыскала взглядом вскочивших с лавок товарищей - метнулась к ним.

- Идем! - ухватила Хагера за руку. - Все идем!

На улице было приятно-прохладно. В высоком небе плыла

ущербная луна. Издалека доносился еле различимый стрекот не то кузнечиков, не то цикад, не то еще каких-то насекомых.

- Надо погулять, - ответила Руни на невысказанный вопрос спутников. - У стен тоже есть уши...

Они отошли от "Трех пальм", выждали, пока рядом не останется прохожих. По крайней мере, видимых.

- Из городской тюрьмы сбежать невозможно, - тихо начала Руни. - Так считают все. Так оно и есть. Но на каждое правило существует исключение. Я это исключение все же нашла. В Стендаре живет человек, которому удалось выбраться из-за тюремных стен.

- И он до сих пор жив? - спросил Хагер.

- Конечно. До него не так просто добраться. Вернее, не так просто вообще о нем узнать. Живет себе мужик, лет пятидесяти. Худой, неказистый. Пройдешь мимо - не заметишь. Перебивается временным заработком... так он говорит. Но по виду не скажешь, чтобы много работал.

- Предлагаешь вытаскивать Брандина силой?

- Не силой, а знанием, - наставительно сказала Руни и улыбнулась. - Но это на крайний случай. Если у вас ничего... Извини, а у вас какие новости?

Арагна скептически хмыкнула, а Хагер быстро пересказал итоги утреннего расследования и посещения резиденции главного дознавателя Стендара.

- Значит, либо мы ждем до дня казни и тогда от нас ничего не зависит, - подвела итог ловкачка. - Либо действуем сами, но при этом рискуем собственными головами. Так?

- Есть еще эти - из центра помощи, - сказал Хагер. - Но на их помощь я не надеюсь. Можно было бы еще полазить по городу, попытаться собрать дополнительные доказательства. Только и из собранного ясно, что нашего балбеса подставили.

- Значит, ждем дня казни?

Хагер помедлил с ответом.

- На апелляцию у нас будет всего час. На все про все. И меня это очень напрягает. Руни, что это за человек и насколько реально самим вытащить Брандина?

- Человек готов идти с нами. За городом есть вход в систему пещер. Оттуда можно попасть на подземные тюремные уровни. Не все они используются полностью. Лет двести назад часть из них забросили, а входы в них замуровали. Как оказалось - замуровали не все. Зная дорогу, можно незаметно пробраться к действующему уровню, где и содержатся заключенные. Такой уровень всего один. Ну а потом тихо отыскать камеру заклинателя, открыть ее - и так же тихо уйти обратно. На глаза

страже попадаться нежелательно - это и так понятно.

- Мне не нравится, - заявила Арагна. - Довериться какому-то прокопченному пройдохе. Да он нас страже теплыми и сдаст.

- Заметили? Мы больше не играем и не делим людей на игроков и неписей, - проговорил Хагер.

- И что?! - фыркнула ведьма.

- Ничего. Так, наверное, и должно было случиться. Есть какие-то подводные камни?

- А пока все кажется легким и гладким? - не унималась Арагна.

- Пока не кажется невыполнимым.

- Вроде бы в пещерах водится какая-то живность, - неуверенно пожала плечами Руни. - Мелочь. Мимо нее прошел один человек. К тому же невооруженный. Для нас проблем возникнуть не должно.

- Охотно верю, - похоже, настроение ведьмы вконец испортилось.

- Все же он непись, как ни верти, - сказал Хагер. - С нами все может быть иначе.

- Может, - согласилась ловкачка.

- В любом случае, каждый из нас волен решать сам, как поступить, - спустя затянувшееся молчание, за время которого группа почти вернулась к гостинице, сказал воин. - Я не готов довериться решению дознавателя. А значит - придется лезть в пещеры.

- Идиот, - проговорил молчавший всю беседу Сарф.

- Согласна, - поддержала его Арагна.

- Скажешь, когда готов идти, - сказала Руни. - Надо предупредить нашего проводника. И заплатить, конечно...

- Сколько? - спросил Хагер.

- Двести золотых.

Лучник присвистнул.

- Если я продам все свое снаряжение, все равно не наберу, - ответ ловкачки выбил Хагера из колеи. - Почему так много?

- Говорит, рискует собственной шкурой. У меня кое-что осталось, кое-что могу продать. Думаю, наберем сумму.

- Подожди! Ты же не собираешься идти с ним?! - на мгновение вспыхнул Сарф.

- Собираюсь, - улыбнулась Руни. - Иначе бы зачем все это рассказывала?

Лучник отвернулся, пробормотал что-то неразборчивое.

- Уверена? - спросил ловкачку Хагер. - В конце концов, Брандин только мой друг...

- Уверена! - отрезала девушка.

- Тогда договаривайся с проводником. Выходим, как только он будет готов.

Ловкачка кивнула - и тут же растворилась в темноте улицы.

- Я его собственными руками пристрелю, - цедя каждое слово, выплюнул Сарф. - Я в доле!

- Кого пристрелишь? - не понял Хагер.

- Брандина.

- Но сначала он поносом изойдет! - в тон лучнику посулила Арагна. - Ну, поровну вкладываемся?

Руни вернулась спустя примерно час. С голодным взглядом уселась за стол.

- Выходим на рассвете, - сказала, уплетая горячую яичницу с беконом.

- Надо по лавкам пройтись - лишнее продать, а то не наберем нужную сумму, - сказал Хагер.

Ловкачка поморщилась, но спорить не стала:

- Только быстро - бегом.

В этот вечер сидели недолго. Обсуждать завтрашнюю вылазку в гостинице, среди досужих ушей, не стали. А иные темы быстро сворачивались неловким молчанием. К тому же следовало основательно выспаться и отдохнуть.

- Спасибо, - Хагер остановил ловкачку у лестницы. - Независимо от того, как все получится.

- Ты сомневаешься в успехе? - удивилась девушка.

- Нет. Но напрасно не подставляйтесь.

- Мы прокрадемся, как мышки, - улыбнулась она. - Никто ничего не поймет.

***

Утро началось со спешной беготни по немногим открывшимся лавкам. Основная часть жителей Стендара еще спала. Улицы пустовали. Оно и к лучшему - меньше случайных глаз.

Необходимую сумму набрать удалось, но для этого пришлось пожертвовать львиной долей состояния каждого члена небольшой группы. Кроме того - продали всю мелочевку, которую нельзя применить в бою.

Хагер ожидал выслушать проклятия в сторону Брандина, колкости от Арагны или Сарфа, но ошибся. Спутники выглядели собранными и серьезными. Все, кроме лучника. Тот чуть ли не

ворон ловил, но молчал.

Город на всякий случай покидали по двое. Отходили подальше, скрываясь в предутреннем тумане. И только потом воссоединились снова.

К пещере вела Руни. Чем дальше отходили от города, тем плотнее становился туман. Молочно-белые облака сгущались, набухали влагой. Одежда быстро намокла.

Сарф что-то проворчал о том, что с мокрой тетивой его лук годится разве что по белкам стрелять.

Скалистая гряда появилась неожиданно. Белесая муть разошлась, уступив место поросшему лишайником камню. Гряда вспарывала плодородную почву и убегала далеко вперед. Вход в пещеру, не зная о его расположении, можно было легко пропустить. Темное отверстие скрывалось за нагромождением каменных гигантов, и протиснуться в него удалось, лишь повернувшись боком.

- Арагна, посветишь? - спросила Руни.

Тут же темноту разорвал небольшой огненный шарик. Будто живой, он метнулся из стороны в сторону, а потом медленно поплыл прочь от игроков. Свитки с заклинанием "Светоч" стоили считанные "копейки", а потому, как правило, скупались заклинателями целыми пачками. Про запас.

- Вы опоздали, - послышался хриплый мужской голос.

Говоривший будто недавно сильно кричал, отчего теперь страдал болью в горле.

Огненный шарик тут же метнулся на шум, высветил худого человека в неплохих кожаных штанах и куртке, подбитой мехом. Оружия у незнакомца Хагер не приметил. Из всего имущества - корявая палка, на которую тот опирался, да тощий мешок за плечами.

- Доброе утро, - обратилась Руни к человеку. - Пришлось...

- Самый ранний лавочник первую пенку снимает, - усмехнулся незнакомец и шагнул к путникам. - Наш уговор в силе? Не передумали?

- В силе, - ловкачка протянула ему кошель с золотом.

Незнакомец прикинул кошель в руке, забросил его в мешок.

- Можете называть меня Ишилан. Мне не интересно - кто вы и что натворил человек, за которым мы идем. Вам не интересно - кто я и как оказался в стенах городской тюрьмы. Я показываю дорогу - вы идете следом. Не сворачивать, не отставать. Опасаться здесь некого, но под ноги смотреть обязательно - можно попасть в разлом. Они появляются время от времени, а потом снова затягиваются. Мы поняли друг друга?

- Поняли, - за всех ответила Руни.

- Тогда не будем мешкать...

Ишилан выудил из заплечного мешка факел, сноровисто зажег его, пользуясь только кремнем и кресалом.

Шарик, сотворенный Арагной, увеличился в размерах, поднялся над головами путников. Пещера в радиусе нескольких метров осветилась мягким желтоватым светом.

Смысл фразы проводника о том, что не следует сворачивать и отставать стал ясен уже спустя десяток шагов. По ровному полу пещеры потянулись темные змеи трещин. Сначала мелких, почти незаметных, но чем дальше, тем сильнее они расходились, пока не превратились в настоящие провалы.

Хагер поднял камень, интереса ради бросил его в один из таких провалов. Звука удара он так и не услышал.

Вскоре темнота провалов заполнила большую часть окружающего пространства. Под ногами осталась лишь узкая каменная тропа, зигзагами убегающая вперед. Иногда тропа ветвилась, распадалась на части, но Ишилан не замедлял шага.

Спустя несколько таких ветвлений Хагер про себя решил, что, останься он без проводника, обратной дороги не отыщет.

Они шли под уклон. Воздух становился холоднее и, странное дело, светлее. Сначала Хагер списывал все происходящее на то, что глаза просто привыкли к темноте, но вскоре странное свечение стало настолько сильным, что проступили своды и стены пещеры - ломаные, испещренные какими-то светлыми пятнами, вокруг которых точно туман клубился.

- Почему так светло? - подтвердила ощущение Хагера Руни.

- Здесь растет особый мох, - отозвался проводник. - Говорят, сама прекрасная Акмора когда-то высаживала его в своих садах, чтобы ночью красота ее цветов не блекла. Сам мох неказистый - ничего особенного. Все дело в его дыхании. Дважды в год он дышит и выпускает в воздух облака мельчайшей пыли. Она-то и светится. Сейчас еще не сезон, потому тут так темно. Но дальше зарослей мха больше, станет светлее.

Ишилан не обманул. Вскоре Арагна даже погасила огненный шар. Светло не как днем, но видно вполне сносно, чтобы ступать уверенно, не рискуя навернуться в пропасть.

- Красиво, - в голосе Руни слышалось восхищение.

Воздух не просто посветлел, он светился, точно наполнен мельчайшими, сверкающими изнутри брильянтами. Свечение мерцало - то опадало, то вновь вспыхивало сотнями точек.

- Ради одного этого вида можно было прийти сюда, - продолжала ловкачка.

Пол под ногами ощутимо вздрогнул. Хагер охнул. Идущая

перед ним Арагна взмахнула руками, стараясь сохранить равновесие.

- Что это?! - крикнул воин.

- Гора дрожит. Подземные духи не любят гостей, пугаются их и оттого начинают трясти гору - пытаются нас вниз сбросить, в свое логово, - как ни в чем не бывало ответил Ишилан. - Такое здесь бывает. Просто не подходите к краю тропы.

Спустя примерно полчаса они вышли на ровную каменную площадку, усеянную сталагмитами. Некоторые из образований были совсем молоды и в высоту не превышали нескольких сантиметров. Другие же успели вырасти огромными солевыми столбами, слившись с висящими над ними сталактитами.

- Дальше - ни слова, - сказал Ишилан.

- Мы кого-то опасаемся? - спросил Сарф.

- Нет, но шум может прогневить подземных духов, и они снова станут трясти гору.

Каменная площадка оказалась совсем небольшой - даже не площадка, а козырек перед сплошным скальным массивом, в котором темными кляксами угадывались три прохода.

- Налево пойдешь - коня потеряешь, - торжественно произнесла Арагна. - Направо пойдешь - жизнь потеряешь. Прямо пойдешь - жив будешь, да себя позабудешь.

- Идем налево, - усмехнулся Сарф.

- Я же сказал - ни слова, - обернулся Ишилан.

Лучник поднял руки: мол, сдаюсь и молчу.

Провожатый только головой покачал, вздохнул, а затем выбрал правый проход.

Хагер не понял опасений Ишилана. Туннель, в котором они оказались, тянулся на многие метры сквозь тело скалы. Стены, потолок, пол - сплошной камень. Кто их здесь может услышать? Но потолок начал подниматься. Сначала почти незаметно, но вскоре резко, уступами, пока не скрылся в сверкающем полумраке над головой. Зато воздух стал тяжелым, затхлым.

Под ногами что-то хрустнуло. Хагер приостановился, собрал в ладонь белые осколки. Похоже на череп какой-то небольшой твари. Все-таки какая-то живность здесь обитает. Вряд ли крупная, но все же стоит быть наготове. Он вытащил из вещевого мешка топор и щит.

Сарф уловил его движение, нахмурился. Явно хотел о чем-то спросить, но сдержался. Вместо этого в его руках появился лук и пара стрел. Лук - новый, слабо отсвечивающий зеленым, с тончайшей, почти невидимой тетивой. Ядовитый? Хагер хотел было заглянуть в инвентарь лучника и убедиться в своем предположении, когда впереди что-то прошелестело.

Ишилан замер на полшаге. Вскинул руку, призывая к тишине.

Шорох не повторился.

Хагер быстрым шагом поравнялся с проводником, молча указал топором под ноги.

- Это тут должно быть? - спросил тихим шепотом.

Ишилан опустился на корточки, поднял и повертел в пальцах несколько сухих костяшек.

- Да, кости были. А дышалось легче.

- Тогда идем дальше.

Но проводник не сдвинулся с места.

Хагер толкнул его в плечо.

- Надо уходить. Что-то изменилось, - покачал головой Ишилан. - Я не...

- Будем идти, пока сможем, - глядя проводнику в глаза, раздельно проговорил воин. - Веди!

Ишилан заозирался, будто искал поддержки своему нежеланию продолжать путь. На его лице отразился страх. Он было открыл рот что-то сказать, но передумал. Сделал сначала один шаг - неуверенный. Потом еще один. А потом зашагал, набирая ходу.

Вскоре он уже бежал.

Хагер старался не отставать. Ему это удавалось без труда: показатели собственной выносливости превосходили возможности обычного непися. А вот Арагне пришлось не столь сладко. Уже шагов через сто она начала отставать.

Воин пропустил вперед себя Руни и Сарфа, крикнул на ходу: "Не упустите его!" - а сам сбросил скорость, дождался ведьму.

- Я не спринтер, - тяжело дыша, прохрипела та.

- Держись, отставать нельзя. Потеряемся.

Шорох послышался снова. И звучал он откуда-то сверху, точно высоко на стенах имеются галереи. Или же тварь, издающая шум, летает.

Приятного мало в любом случае. Если позволяют себе роскошь шуметь - значит, не боятся незваных гостей.

Твари напали сразу с двух сторон, отрезав путникам дорогу и вперед, и назад. Они проворно спускались по выщербленным стенам, выскакивали из неожиданно открывающихся в полу дыр. Человекоподобные, небольшие, ростом не больше метра. Их голую, усыпанную язвами кожу покрывал слой блестящей слизи. Тонкие руки и ноги, казалось, вот-вот переломятся, а на фоне бочкообразного тела и вовсе выглядели точно спичечные. Наготу тварей прикрывали грязные набедренные повязки. В длинные

редкие волосы были вплетены какие-то камни и обломки костей. В лицах сквозили черты собак. В руках твари держали короткие мечи из ржавого металла.

Хагер быстро просмотрел профиль тварей. Гноллы-воины. Слабая атака, почти полностью отсутствующая броня, но зато высокие выносливость и ловкость. Ночное видение и почти полный иммунитет к ядам завершали картину предстоящего противника. Такие будут драться целые сутки и только немного вспотеют. А потому - затягивать схватку нельзя.

Нападение позволило Хагеру и Арагне догнать убежавших вперед спутников. Появление врага будто добавило ведьме сил. Но прежде она ощерилась, каркающим голосом выкрикнула какое-то заклинание и вместе с ним развернулась, махнула рукой, точно что-то разбрасывала.

-->

Ваш спутник применил заклинание "Ледяная бомба"

-->

В воздухе тут же появились угловатые полупрозрачные образования, которые начали стремительно расти.

- Прочь! - закричала ведьма.

Объяснений Хагеру не требовалось - заклинание способно ранить своих.

Вот и пригодились закупленные накануне свитки!

Они успели отбежать шагов на пять, когда выросшие до размеров баскетбольного мяча образования взорвались ледяными брызгами. Все твари, кто попал под смертоносный ливень, либо сдохли на месте, либо обратились ледяными статуями.

- Отлично! - поддержал ведьму Хагер.

А между тем, впереди уже вовсю шла схватка.

Руни просто исчезла, скрывшись в многочисленных тенях. Ловкачка появлялась всего на мгновение, чтобы нанести удар в спину очередной твари, - и тут же снова исчезала. Один удар - один труп. Сарф стрелял настолько быстро, что глаз воина с трудом мог уследить за его движениями. А вот Ишилан скукожился на дороге, прикрыл голову руками и просто сидел.

- Не дайте убить проводника! - что было сил заорал Хагер.

Твари напирали, не ведая страха. Они стелились по полу, резко выпрыгивали сбоку, норовили ударить снизу или попросту укусить - вцепиться мелкими острыми зубами в руку или ногу.

-->

Навык "Среднее оружие" повысился. Текущее значение: 9

-->

Хагер толкнул Арагну к Ишилану, а сам ударил "мельницей". В воздухе зажглась и осыпалась искрами огненная дуга. Сразу четыре твари отпрянули, завывая и источая смрад горящей плоти.

-->
Вы стали объектом заклинания "Благословение"
Вы стали объектом заклинания "Каменная кожа"
Вы стали объектом заклинания "Призрачные доспехи"
-->

Отлично! Накладываемые заклинателями эффекты поднимали характеристики и настроение.

-->
Вы успешно применили умение "Аура битвы"
-->

Тварей становилось все больше. Но что хуже - сверху, из темноты, упали и с силой ударились о пол первые камни. Небольшие, но выпущенные с высокой скоростью.

"Беда..."

- Сарф! - выкрикнул Хагер. - Сверху! Сними ублюдков!

Лучник извернулся, пару секунд вглядывался в темноту, а потом выстрелил. Вниз свалилось тело.

Под ноги Хагеру бросился низкорослый уродец, попытался пырнуть ножом в живот. Воин отбросил его ударом щита. Но на место одного встали трое. Один снова бросился в ноги, двое других изловчились повиснуть на руке с топором, цепляясь зубами и когтями. Хагер с силой пнул того, что оказался снизу. Сапог с чавкающим звуком расколол ублюдку череп.

-->
Навык "Легкая броня" повысился. Текущее значение: 7
-->

Руку обожгло болью. Воин зашипел, закрутился. Тварей располосовало на куски, отбросило.

-->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Отравление"
Время действия эффекта: не ограничено

-->

Этого еще не хватало! Вот тебе и коротышки - умудрились пробить даже наложенные заклинателями доспехи.

Арагна еще раз метнула в нападающих свои ледяные бомбы. Но сдержать вал блестящих слизью тел это уже не могло. Игроки пятились все ближе к сжавшемуся на полу проводнику. На головы сыпался град камней. От гибели спасали только сферы здоровья, время от времени выпадающие из убитых тварей.

Магические доспехи выполнили свое предназначение - и исчезли. Сарф, скованный в движениях теснотой, оказался практически бесполезным. Стремительные вылазки Руни больше не приносили видимой пользы. В одну из таких вылазок ловкачка, как и обычно, нанесла смертельный удар и уже готова была снова исчезнуть в тенях, когда толпящиеся рядом твари атаковали ее. Вряд ли они отчетливо видели ту, кто только что убил их собрата, - только размытую тень, но даже этого оказалось достаточным. Сразу несколько ржавых клинков метнулись к Руни. Она успела ускользнуть обратно, в круг, но тут же с болезненным стоном повалилась на пол. Кровь ручьями брызнула на камень.

- Все на землю! - завопила Арагна.

Хагер, который передвигался внутри круга, вгрызаясь там, где склизкие твари напирали сильнее всего, толком не понял, чего от него хотят. Только когда подскочивший Сарф проорал ему в самое ухо: "Дружественный урон. На землю!" - упал тут же.

Сверху радостно загоготали, навалились. По спине и рукам полоснули десятки клинков. Боль взорвала рассудок. А потом раздался громкий выклик Арагны - и воздух застонал от напряжения.

-->
Ваш спутник применил заклинание "Круг холода"
-->

Во все стороны метнулось голубоватое кольцо, ощеренное длинными иглами. "Круг холода" убил тех тварей, которые, почуяв победу, ринулись на добычу первыми, - и в разной степени заморозил тех, кто во время произнесения заклинания оказался дальше от эпицентра.

Чувствуя во рту привкус крови, Хагер дотянулся до маячившей рядом сферы здоровья. Состояние моментально улучшилось. Боль быстро утихла. Все-таки хороший маг в группе - большое дело. Пусть даже у этого мага и скверный характер.

Все бы хорошо, если бы заклинания, а точнее - свитки, не

имели тенденцию заканчиваться.

Хагер поднялся. Вокруг простирался лес ледяных статуй. За ними толпились твари - обескураженные, но отнюдь не потерявшие желания убить непрошеных гостей.

Сарф волоком оттащил Руни сначала к одной сфере здоровья, потом к другой. Ловкачка глубоко вздохнула.

- Спасибо... - проговорила вполне жизнерадостным голосом.

Пол под ногами вздрогнул.

- Твою мать! Этого еще не хватало! - процедил сквозь зубы Хагер. - Не опустела еще? - спросил Арагну.

- Наполовину, - ответила ведьма.

Твари старательно пробирались между статуями оледенелых собратьев. Сверху снова посыпались камни.

Пол вздрогнул куда сильнее. Почти ударил в ноги.

В рядах нападающих послышались испуганные выкрики.

Шанс на спасение?

Пол ходил ходуном. Камни продолжали сыпаться на голову, но теперь это были обычные булыжники. Впрочем, легче от этого не становилось. Попади такой камень по голове - мало не покажется.

Хагер за грудки поднял провожатого.

- Сейчас пойдем дальше, - прошипел тому на ухо. - Пойдем быстро. Так, чтобы пятки сверкали.

- Нет-нет, - Ишилан трясся, точно осенний лист.

- Тогда я выпущу тебе кишки и заберу деньги.

-->

Навык "Запугивание" повысился. Текущее значение: 1

-->

Проводник облизал губы, кивнул. Хотя дрожать не перестал.

Очередной подземный толчок сбил с ног Арагну, а Руни бросил на оледеневшего с занесенным для удара клинком низкорослого ублюдка. Сарф успел поймать ее.

Гноллы отпрянули. Завывая и бросая на ходу оружие, они бросились в разные стороны.

- Бежим! - толкнул Ишилана Хагер.

Вокруг валялось золото и куча какого-то лута, но воин даже не посмотрел на богатства. Жизнь дороже.

Косясь на начавшие оттаивать статуи низкорослых тварей, проводник сделал первый неуверенный шаг. Рядом змеей зашипела Арагна. С ее пальцев сорвались три ярко-малиновых шара, оставляя за собой быстро гаснущий след, - врезались в

статуи, стоящие на пути Ишилана. В стороны полетели кровавые осколки.

Хагер кивнул ведьме, снова толкнул проводника. Тот побежал. На этот раз воин сразу прихватил его за плечо, не позволив умчаться вперед, не дождавшись Арагны. На них еще пытались нападать, но уже не столь большими силами, как вначале. Твари, скорее, огрызались. Бросались на гостей, вконец обезумев, не обращая ни малейшего внимания на мир вокруг, буквально раскалывающийся на части.

Хагер следил прежде всего за тем, чтобы редкие, но стремительные нападения не достигли Ишилана. Лишь раз ржавый клинок достиг цели и резанул проводника по руке. Воин отбросил тварь ударом топора, поддержал закричавшего от страха Ишилана, не дав тому провалиться в открывшуюся под ногами трещину. А трещин появлялось все больше. Пол крошился на части, уходил из-под ног, взрывался изнутри, выбрасывая вверх острые осколки породы.

Бег превратился в хаотичные прыжки. В поднявшихся клубах пыли видимость снизилась почти до нуля. Арагна выколдовала "Светоч", но и он помог немногим.

Хагер чувствовал, как на зубах скрипит песок. Песок лез в глаза, застревал в горле. Воин уже ничего не слышал, кроме оглушающего скрежета камня и взрывов. Медленно но верно полоска уровня жизни уменьшалась. С каждым шагом, с каждым прыжком. Броня сдерживала потоки каменной шрапнели, но полностью защитить не могла. Лицо саднило, кровь заливала глаза. Казалось, весь коридор превратился в кипящее каменное безумие, из которого не выбраться.

И все же они выбрались. Грязные и окровавленные, вылетели из серого кошмара и без сил распластались на засыпанном острыми осколками монолите скалы. Гул и грохот еще некоторое время звучали за спиной, но вскоре пришла тишина. Тяжелая и густая.

Хагер приподнялся на руках. Первым делом выудил из мешка лечебную бутылочку, в два глотка осушил ее.

Рядом лежал и мелко подрагивал Ишилан. Судя по всему, проводнику здорово досталось. И все же главная задача на этом этапе выполнена - непись жив.

- Хорошо пробежались, - услышал он голос Сарфа. - Возвращаться тем же путем?

- Другой дороги нет, - отозвался Ишилан, усаживаясь на полу.

- Как же мы пройдем? - голос Арагны звучал необычно тускло.

Ведьма поднималась, держась за грудь. Ее сильно качнуло в сторону. Хагер подскочил, подставил плечо, не дав ей снова упасть. Бледная, с пустыми глазами, она, казалось, утратила всю уверенность. Ненадолго - стоило ведьме выпить содержимое лечебной бутылочки, как румянец снова вернулся на ее лицо, глаза блеснули огненными искрами.

- Обернитесь, - сказал Ишилан.

Воин посмотрел в сторону коридора, из чрева которого только-только спаслись. Ни намека на разрушения. Ничего! Воин даже вернулся, провел рукой по стенам, осторожно ступил на пол, всмотрелся в темнеющее нутро. От разломов и взрывов не осталось и следа.

- По крайней мере, теперь мы знаем, чего ждать на обратном пути, - сказал он.

- А вот Брандин удивится, - усмехнулась Руни. Ловкачка прошла коридор удачнее всех. Все же повышенная ловкость и раскачанная акробатика давали значительные преимущества в передвижении.

Им понадобилось немного времени, чтобы привести себя в относительный порядок и отдохнуть. Задерживаться дольше необходимого не стали, опасаясь повторного нападения низкорослых тварей.

- Поздравляю, мы добрались до нижнего, тюремного уровня, - с торжественностью в голосе проговорил Ишилан.

То, что уровень возведен очень давно и после этого долгое время пребывал в запустении, бросалось в глаза сразу. Основание тюрьмы, а вместе с ним и самые первые камеры возводились прямо в теле скалы. Вероятно, когда-то она представляла собой множество сообщающихся пещер, впоследствии расширенных людьми.

Арагна зажгла "Светоч". Тот заметался, будто испугавшись тюремных переходов, но потом успокоился и завис над головой ведьмы.

Путники ступили на лестницу, шириной не больше метра. Часть ступеней была выточена прямо в каменной породе, часть выложена из кирпича. Кирпичные ступени время не пощадило - они сильно стерлись, отчего идти по ним было крайне неудобно. С обеих сторон от лестницы зияли темные провалы.

Группа растянулась, двигаясь цепочкой. Ступали осторожно. Одна только Руни выглядела беззаботно, точно прогуливается по ухоженному парку. В сравнении с ловкачкой, Хагер почувствовал себя неповоротливым увальнем.

Они преодолели несколько лестничных пролетов, менявших направление - то вверх, то вниз. Миновали длинный узкий мост.

Вдоль всего моста были установлены промасленные деревянные столбы, чье назначение ускользало от Хагера. Ускользало до тех пор, пока один из столбов не показался в полной красе - с горизонтальной балкой, на конце которой висел кусок веревки.

Виселица?

Похоже, когда-то проходящих по мосту встречали мертвяки, мерно покачивающиеся на сквозняке.

Хагер почувствовал, как лица коснулся порыв холодного влажного воздуха. Виселица скрипнула - и почти сразу за спиной родилась огненная вспышка. Три ярко-малиновых шара, сорвавшиеся с пальцев Арагны, устремились в темноту. Над невысоким ограждением моста появилось призрачное лицо человека. Судя по всему, ведьма стреляла именно в него. Стреляла, но не попала...

"Ничего не скажешь - отличное место для засады. Только призрачных тварей и не хватало!" - Хагер выхватил топор.

Призрак поднялся по плечи, протянул к путникам руки. Воин рубанул по ним, но сталь прошла сквозь воздух, не причинив противнику ни малейшего вреда.

- Это не враг, - послышался голос Ишилана. - Они не тронут.

"Они?!"

Хагер завертел головой. Призраки поднимались к мосту, тянули к игрокам прозрачные руки, но вплотную не приближались.

- Чего им надо? - все еще не опуская топора, спросил Хагер.

- Боги их знают, - ответил проводник. - Неупокоенные души висельников. Много их тут перевешали. Вот и маются до сих пор.

- Где их тела? - спросила Руни.

Ишилан многозначительно кивнул вниз, пожал плечами.

- Тогда чего стоим? - фыркнула Арагна. - Пусть летают.

Призраки их не преследовали - поднимались из темноты, безмолвно кружились возле останков виселиц.

- Жалко их, - проговорила Руни, когда мост остался за спиной.

- Это не люди, - наполнив голос сарказмом, напомнила ей ведьма. - К тому же - преступники.

- Все равно...

На этой стороне моста разместилось несколько небольших строений. Скорее всего, когда-то здесь несла дежурство тюремная стража. Теперь же строения стояли заброшенными: крыши провалились и погребли под собой внутреннее простое убранство. В одном из строений обнаружились тесные камеры, в каждой из которых имелось две пары вмурованных в стены кандалов. На

самом отшибе гарнизона, у края пропасти, прикорнул храм, посвященный Хадесу - богу справедливости и скорого возмездия. Храм небольшой, к тому же основательно обчищенный. Из всей обстановки остался только каменный алтарь, с которого кто-то успел содрать обязательную золотую гравировку. И, странное дело, над алтарем до сих пор висела небольшая лампада, в которой все еще трепетало пламя.

И снова лестницы, но на этот раз ведущие только вверх.

Постепенно камень полностью уступил место кирпичу. Причем здесь он сохранился куда лучше, нежели в самом начале тюремного уровня. В стороны то и дело убегали ответвления коридоров. Некоторые из них наглухо закрыты толстыми решетками. Другие же открыты и тянулись, судя по всему, на многие десятки метров - Арагна ради любопытства запускала в них огненный шар. Тот удалялся настолько, что чуть не растворялся в темноте, но до конца коридора так и не добирался. На полу и даже стенах толстым слоем лежала пыль - плотная, спрессованная за многие годы, местами превратившаяся в прочную корку.

Хагер пытался представить, каким же некогда был Стендар, если нуждался в столь огромной тюрьме?

Ишилан остановился внезапно.

Дорогу перекрывала дверь. Как и все вокруг - из толстых металлических прутьев, покрытых налетом ржавчины.

- И что? - спросил Хагер.

- Наверное, я захлопнул ее, когда убегал... - неуверенно проговорил Ишилан, дергая дверь. Та даже не шелохнулась.

- Или кто-то ее закрыл, - продолжил мысль Хагер.

- Не думаю, - замотал головой проводник. - Сюда никто не спускается много лет.

- Мы-то спустились.

- Мы - другое дело, - наставительно поднял палец Ишилан и еще раз дернул дверь. Дернул сильно, ухватившись обеими руками и уперевшись одной ногой в стену. Тщетно.

- Это точно нужное направление? - спросила Руни. - Может быть...

- Нет, мы не сбились с пути, - опередил ее вопрос проводник.

- Тогда позвольте мне... - ловкачка проскользнула к двери, опустилась перед ней на колени. Она скинула с плеч мешок, выудила из него три отмычки. - Шансов не очень много, - проговорила себе под нос. - Но попробуем...

Первая отмычка сломалась почти сразу. Со второй Руни провозилась дольше. И только с третьего раза замок поддался.

Послышался металлический щелчок - дверь с протяжным скрипом отворилась.

- Умница! - выдохнул Хагер, который за время работы ловкачки забыл, как дышать.

Руни поднялась с победным видом и широкой улыбкой.

- Осталось совсем немного, - сказал Ишилан. - Дальше будет стена, сквозь которую я и выбрался. В стене есть дыра, сейчас она заложена. Надо аккуратно и тихо разобрать кладку. Мы попадем на верхний уровень. Вашего друга наверняка держат там. Уровень охраняется. Вы должны выбрать, кто пойдет на поиски. Идти всем - глупо.

- Нечего выбирать, иду я, - усмехнулась Руни. - Остальным слонам ждать тут.

Повисла неловкая пауза. Хагер отлично понимал, что из всей их компании идти нужно именно ловкачке. Скрывшись в тенях, она проскользнет под самым носом стражей. Ее никто не заметит, не нападай она первой. И все же отпускать девчонку на поиски в одиночку казалось чем-то неправильным.

- Там хренова туча камер, - ухмыльнулся Сарф. - Придется обыскать все. Ну, или большую часть.

- Не дура - понимаю, - улыбнулась Руни. - А чтобы вам не было скучно и тревожно - пусть она повесит на меня свою ворону, - ловкачка кивнула на ведьму.

- Повесит ворону? - не понял Хагер.

- Я знаю - она может, - усмехнулась ловкачка.

- Могу, - согласилась Арагна. - Тогда мы сможем видеть все, что видит ворона.

- Отлично! - загорелся Хагер. - Не знал, что такое возможно. Если что - сможем прийти на помощь.

- Не забудь потом забрать, - Руни повернулась к ведьме.

- Очень надо следить за тобой, - фыркнула та. - Здесь - возможно, - она посмотрела на воина. - Спасибо разработчикам. Немного ушли от канона.

Шепот ее слов заставил вытатуированную ворону дрогнуть, ожить. Черная птица подняла голову, осмотрелась глазами-бусинами. Потом, подпрыгнув, ненадолго закружилась в воздухе - и резко спикировала на Руни. Ловкачка отшатнулась, но птица уже превратилась в сгусток черного дыма, который окутал ее лицо. Когда дым рассеялся, татуировка красовалась на лбу девушки.

Сарф подавился смешком, попытавшись спрятать его в кулак.

Руни закатила глаза, ощупала лицо.

- Извини, подруга, - это лучшее место, - с притворным

сожалением проговорила Арагна. - Но она тебе идет. Правда.

Ловкачка хотела что-то сказать. Ее брови сошлись к переносице, губы сжались в тонкую линию.

- Давай проверим, работает ли? - опередил ее Хагер.

Ведьма прошептала слова заклинания, изобразила руками в воздухе большой овал, который тут же налился непроглядным черным. Но уже спустя секунды чернота начала расплываться, выпуская из-под себя зеркальную поверхность.

- Ничего так... - покачал головой Сарф. - Посмотри на меня, - обратился к Руни.

Ловкачка перевела взгляд на лучника. Его изображение тут же появилось в зеркале.

- Отлично, - одобрительно кивнул Хагер, затем обратился к Ишилану: - Показывай стену.

Он, проводник и лучник крадучись поднялись на один пролет лестницы, прошли, раздирая руками плотную паутину, по грязному коридору. Ишилан поднял руку, призывая остановиться. Опустился на колени, начал шарить руками по стене. На взгляд воина, кирпичи, из которой она была сложена, выглядели абсолютно одинаково. В кладке - никаких трещин. И все же какая-то разница была. Проводник аккуратно толкнул один кирпич - и тот еле слышно скрежетнул.

Хагер сжал зубы. Ему этот звук показался раскатом грома. Все замерли, прислушиваясь.

Тишина.

Ишилан поднялся, установил факел в трещину в стене, а потом медленно начал вытягивать кирпич на себя. Для этого ему понадобилось несколько минут. Время от времени он останавливался и прислушивался.

Хагер успел взмокнуть в ожидании и от постоянного напряжения. Руки так и тянулись к топору и щиту. Казалось, стоит кирпичу выскользнуть из стены - на них тут же нападут. Но ничего не случилось. Проводник отложил кирпич на пол, заглянул в открывшуюся дыру. Затем кивнул.

За дело взялись втроем. Двое разбирали, один оттаскивал кирпичи в сторону. Когда отверстие в стене стало достаточным, чтобы в него смог пролезть человек, прислушались снова.

Хагер дышал через раз. Пыль и паутина, поднятые в воздух, забивались в нос и рот. Самым сложным оказалось удержаться и не чихнуть.

- Зовите, - наконец, еле слышно прошептал Ишилан.

Сарф и Хагер кивнул, затем покинули коридор и спустились к ожидающим их девчонкам.

- Готово, - сказал воин. - Помни - никаких стычек. По

возможности. Мы обязательно поможем, если что, но...

- Со мной проблем не будет, - ответила Руни. - Проблема в Брандине. Главное, чтобы не высовывался он.

- Ты уж вытащи его, подруга, - усмехнулась Арагна. - Хочется волоком протащить его через все эти пещеры.

Ловкачка усмехнулась и легко побежала по лестнице.

Оставшаяся троица уставилась в висящее в воздухе зеркало.

Прежде чем проскользнуть в отверстие в стене, Руни ненадолго замерла. Окружающий мир вздрогнул, точно за покровом водной глади.

- Спряталась в тень, - прокомментировал Сарф.

Ловкачка проскользнула в отверстие, побежала по коридору. Темнота здесь царила кромешная. Только вдалеке виднелось светлое пятно. К нему Руни и направилась. Пятном оказался воткнутый в стену факел. Дальше, вдоль правой стены, тянулись двери камер. Руни заглядывала в них краем глаза - и тут же шла дальше. В каждой камере, под самым потолком, имелось зарешеченное окно, и света из него хватало, чтобы рассмотреть обстановку. Как оказалось, большинство камер пустовало. В тех же, где содержались заключенные, было довольно уныло. На полу ворох соломы и глиняная тарелка - вот и вся мебель, вот и вся посуда.

Рывок к противоположной стене был резким и неожиданным. Руни замерла. Прошло не менее двух минут, прежде чем причина ее действий стала понятна: мимо, перебрасываясь редкими репликами, прошествовали три стражника. Они прошли, не заметив у себя под носом чужака, а девушка все продолжала стоять. Шелохнулась, лишь когда стражники прошли обратно, таща за руки какого-то тощего мужика.

- Не Брандин, - констатировал Хагер.

Наконец, ловкачка вздрогнула, осмотрелась. В коридоре никого. Она снова скользнула к дверям. Стражники попались на пути еще раз. Вернее - стражник в сопровождении девицы очень фривольного вида. Стражник явно порядком набрался выпивки, а девица нисколько не смущалась пребыванием в стенах тюрьмы. Помахивая связкой ключей и о чем-то шепча девице на ухо, стражник нет-нет, да и заглядывал в камеры. Как оказалось вскоре - попросту искал свободную. Найдя таковую, хватанул девицу пятерней за зад, принялся торопливо отпирать дверь. Девица послушно взвизгнула и остановилась в ожидании, покусывая губу.

Руни дождалась, пока парочка любовников скроется за дверью, и продолжила поиски. Брандина обнаружила лежащим на

полу, на тощей подстилке из соломы. В камере, будто ком, застыл затхлый воздух.

- Это Руни, - зашептала ловкачка. - Молчи. Сейчас будем выбираться...

Заклинатель подскочил, точно ужаленный. Бросился к двери, вцепился руками в решетку.

Руни осмотрела коридор, достала единственную отмычку. То ли замок в камере немногим отличался от того, что она вскрыла недавно на лестнице, то ли за время предыдущего взлома вырос ее навык. Дверь камеры поддалась почти сразу. Послышался металлический щелчок - и Брандин пулей вылетел в коридор. Ловкачку, судя по его растерянному взгляду, он не видел.

- Я здесь, - прошептала та и дотронулась до его руки. - Тихо. Держись меня. Бежим.

Заклинатель вцепился в руку спасительницы.

Они побежали. Брандин благоразумно скинул сандалии и потому двигался почти столь же бесшумно, как и ловкачка. А перед ее взором дрожал далекий факел. За ним будет поворот, темнота - спасение.

Хагеру возле магического зеркала казалось, что коридор растягивается бесконечным туннелем. Сколь быстро ни бежали Брандин и Руни, а все равно оставались на одном месте. Не это ли магия, наложенная на тюремные стены? Не о ней ли предупреждал Крилл? Во рту пересохло. Воин перевел взгляд на Ишилана - тот спустился сразу, как ушла Руни. Проводник следил за беглецами не менее пристально, чем Сарф или Арагна. Черт его знает, чему верить?! Насколько эмоции непися реальны? Насколько он переживает за тех, кого обещал провести в застенки тюрьмы и обратно?

И все же факел приближался. Хагер не стал ждать, пока беглецы достигнут спасительного лаза, - бросился наверх. Следом к нему присоединился лучник. В полном молчании они стояли за стеной и ждали. Вслушивались в темноту, ожидая услышать приближающиеся шаги. И они их услышали, незадолго до того как Брандин, отдуваясь от быстрого бега, показался в дыре.

- Ну, мы молодцы! - веселый голос Руни заставил выдохнуть свободнее.

Ловкачка сбросила покров невидимости. В неверном свете чадящего факела ее лицо пылало довольной улыбкой.

- Молодцы! - Хагер втянул Брандина в коридор. - Спускайтесь. Мы заложим дыру.

К тайному проходу подоспел Ишилан. Кирпичи укладывал именно он. С такой точностью, будто те и не покидали своих

мест.

И снова бег. Но теперь - вниз. Друг за другом. Минимум слов, минимум эмоций. Радоваться и тем более расслабляться - слишком рано. До моста с призраками добрались на одном дыхании. Остановиться, перевести дыхание, дождаться восстановления показателя выносливости.

- Сними с меня это, - проговорила Руни, указывая на татуировку вороны на собственном лбу.

- А по-моему, тебе очень идет, - усмехнулась Арагна, но заклинание читать начала.

- Сейчас буду... - сказал Хагер.

Быстрым шагом он направился к храму Хадеса. Ни на что особенно не надеялся, но опробовать догадку хотел. Лампада висела на прежнем месте, и огонь в ней продолжал слабо трепыхаться. Хагер заозирался, но, кроме пыли и осколков от убранства храма, ничего не нашел. Выдохнув, бросился прочь - к зданиям тюремной стражи. Спутники проводили его вопросительными взглядами. Руни о чем-то спросила, но он только кивнул: мол, все нормально. Лазить под обрушившимися крышами не пришлось. Искомый предмет нашелся быстро - факел. Самый обычный, из промасленных тряпиц, намотанных на длинную палку. За годы от масла не осталось и запаха, но все же воин надеялся, что на несколько минут факела хватить должно. А большего и не требуется.

- Все на ту сторону! - выкрикнул он, когда снова направился к храму. - Все вопросы потом. Догоню! Торопитесь!

Хагер переступил порог храма, подошел к лампаде. Когда-то она наверняка сверкала в собственном пламени, но теперь серебряный блеск металла потускнел, скрылся за налетом пыли. Лампада держалась на двух тонких цепочках, третья же порвалась и теперь покачивалась в слабом сквозняке. Воин протянул факел к огню. Тряпки затрещали - и пламя перекинулось на них.

Не медля больше ни секунды, воин покинул храм. Быстрым шагом, почти бегом, следя, чтобы огонь факела не потух, направился к мосту. Спутники не особенно торопились и стояли метрах в пятнадцати, рассматривая призраков, вновь поднимающихся из бездны.

Хагер поднес факел к первой виселице. Та, будто пропитана бензином, вспыхнула жарким пламенем.

- Бегом! На ту сторону! - заорал воин - и сам прибавил шагу.

Он касался факелом каждой виселицы и бежал дальше. За ним ревело пламя, точно выдуваемое десятком огнеметов.

- Ты что? - спросила Арагна, когда он добрался до

противоположной стороны бездны.

Факел доживал последние мгновения, огненные лепестки срывались с него и тут же гасли.

- Не знаю, - пожал плечами Хагер. - Ничего, наверное.

Они стояли и смотрели, как виселицы растворяются в пламени. А потом начали исчезать призраки. Они будто взрывались изнутри. Ненадолго наполнялись алым светом, а потом взрывались и исчезали.

-->
Ваш уровень повысился. Текущее значение: 10
Вы получили одну единицу характеристик
Вы получили одну единицу умений

Вы стали объектом заклинания "Героизм"
Скорость ближнего и дальнего боя увеличена на 30%
Время действия заклинания: 1 час
-->

- Кажется, сработало... - усмехнулся воин, взглянув на спутников. Судя по золотистому мерцанию над их головами, "Героизм" наложен на всю группу.

Отлично! За час они должны добрать до выхода на поверхность. Кроме того, воин наконец-то загнал в "мельницу" пятую единицу умений. Бронзовый уровень достигнут! Теперь осталось заработать пару единиц в "среднее оружие" - и тогда откроется долгожданный "вихрь". Единица характеристик пошла в телосложение.

- Ну ты даешь, - прищелкнула языком Арагна. - Мы уж думали - все. Тронулся на фоне радости за друга.

- Чего же мы стоим?! - почти закричала Руни. - Пока действует заклинание, надо пройти как можно дальше!

Спутники переглянулись - и побежали.

До самого прохода в скале не останавливались ни разу.

- Брандин, ты и Арагна держитесь в центре - возле Ишилана. Смотрите за ним во все глаза, - сказал Хагер. - Сарф, Руни - вы прикрываете наш тыл. Я иду впереди. Идем быстро. Не разбегаемся. Вопросы?

- Командир какой, - фыркнула ведьма.

- И еще - не дайте им себя укусить. Ядовитые, сволочи.

- Кому - им? - растерянно развел руками Брандин.

- Увидишь. Мелкие, ловкие, злые. Зевать не советую. Ну, все готовы? Тогда удачи нам.

Каменный коридор встретил их тишиной и уже знакомой

вонью. Пока не сильной, но уже ощутимой. Вскоре под ногами снова начали попадаться сухие костяки мелкой живности. А потом появились звуки. Гноллы следовали за группой, мелькали в тенях, шелестели по полу и стенам.

- Ням-ням-ням... - послышался голос Сарфа. - Кто самый голодный? Кто самый нетерпеливый?

Они напали, как и в прошлый раз, - сплошным потоком.

Арагна среагировала на шум, успела наложить магические доспехи, а заодно выбросить вперед три ледяные сферы. Брандин присоединился к ведьме спустя несколько секунд - наложил на группу "Благословение", а затем развернулся и метнул в приближающихся врагов серию огненных стрел. Стрелы разлетелись веером и взорвались, разбрасывая вокруг себя снопы разящих языков пламени.

Первый массированный отпор немного поубавил тварям резвости. Они отхлынули. То ли от страха, то ли от неожиданности. Это позволило группе продвинуться еще немного.

На головы полетели первые камни. Сарф тут же ответил невидимым стрелкам взаимностью. Хагер понятия не имел, каким образом лучник умудряется выискивать цели, но, судя по нескольким упавшим из темноты телам, стрелял тот удачно.

Ишилан вздрагивал от ожесточенных криков низкорослых тварей, втягивал голову в плечи, но вроде бы не паниковал.

Частокол ледяных статуй, в которые обратила нападающих Арагна, воин расколол вдребезги, буквально врезавшись в них на бегу. Он чувствовал силу, дарованную "Героизмом". Казалось, в одиночку может разметать всех тварей.

Странно, но в этот раз враги явно действовали осторожнее, будто помнили недавнюю схватку. Они хоть и продолжали кидаться с яростью обезумевших обезьян, но все же не столь большими силами, как в первый раз. В их атаках даже появилась какая-то тактика: нападали небольшими группами, по пять-шесть тварей. Пытались окружить и повалить на землю, при этом основной упор делали на удары по ногам, подкаты и подножки. И если Хагер противостоял подобным атакам весьма успешно, а Руни ловко скользила в тенях так, что попасть по ней тварям практически не удавалось, то остальным приходилось туго. Как и в прошлый раз, спасали лишь сферы здоровья. С той лишь разницей, что теперь необходимость в них возросла. Брандину, практически полностью лишенному физической защиты, иногда хватало одного-единственного удачного выпада прорвавшейся твари, чтобы валиться с ног в предсмертных судорогах. Несколько раз заклинатель побывал на самой грани жизни и смерти. Даже

дрожащий Ишилан оказался более живучим.

Все изменилось, когда пол под ногами идущего впереди Хагера взорвался фонтаном каменного крошева. Воин отшатнулся, закрываясь щитом.

- Землетрясение! - закричал он.

Отлично - немного потерпеть, переждать первые толчки, а потом просто бежать. Удалось в первый раз - получится и теперь. Главное - защитить Брандина и Арагну: беда с этими заклинателями.

Но землетрясения не началось. Зато из возникшего перед воином провала показалась уродливая голова огромной твари. Вслед за головой появились длинные руки, вытягивающие из дыры покрытое грязной слизью тело. Похоже, громадина приходилась родственником всем тем низкорослым тварям, что сейчас откатились в стороны и замерли в ожидании.

- У нас босс! - прокричал Хагер.

Тварь выглядела действительно опасной. С уроном под сто единиц и защитой в тридцать единиц, Гнолл-хозяин напомнил воину древнее стенобитное орудие: тяжелое, неподъемное, обладающее огромной разрушительной силой.

Не дожидаясь, пока новый противник полностью выберется из провала, Хагер атаковал сам.

-->
Вы успешно применили умение "Проникающий удар"
-->

Здесь он не промахнется. По такой громадине просто невозможно промазать. Лезвие топора поднялось и с силой врезалось в ключицу твари. Послышался хруст кости, брызнула густая кровь.

-->
Навык "Среднее оружие" повысился. Текущее значение: 10
-->

Создание раскрыло рот, полный острых кривых зубов. Взревело.

Хагер дернул рукоять топора, но тот намертво засел в плоти врага. Ответный удар он пропустил. Тварь просто отмахнулась от него, отбросила, точно назойливую муху. Воин отлетел в сторону, покатился по выщербленному камню. Уровень собственного здоровья снизился разом на треть.

Ну, хоть не максимум повреждений...

--->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Оглушение"
Скорость вашего передвижения снижена на 20%
Наносимый вами урон снижен на 20%
Время действия эффекта: 2 минуты
--->

Гнолл-хозяин взревел, без труда выдернул из раны топор, метнул его в обидчика. К счастью - промахнулся. Оружие загремело по полу, замерло где-то среди камней.

Хагер вскочил на ноги. Мир плыл перед глазами. Но то, что нанесенная им боссу рана затягивается, - он видел отчетливо.

"Регенерация! Еще не хватало!" Этой особенности твари Игра ему не показала - в графе особых навыков значились сплошные вопросительные знаки.

Сразу две стрелы вонзились в глаза твари. И снова коридор огласился оглушающим ревом.

Босс полностью вылез из провала. Выдернул стрелы, помотал лысой башкой. Судя по всему, особенных неудобств от ранений он не испытывал. Тварь взревела еще раз, а потом с силой обрушила кулаки на пол. Это действие послужило сигналом низкорослым созданиям, которые снова бросились в атаку.

Хагер метнулся к топору. Следом обрушился удар. Босс следовал за ним, колотя кулаками по полу, вспарывая воздух. Неповоротливый и довольно медлительный, но оттого не менее опасный. Места для маневров в тесном коридоре не так уж и много.

Воин подхватил топор, походя отбросил щитом низкорослого ублюдка, а потом резко изменил направление движения - бросился к боссу. Увернулся от когтистой лапы, рубанул сначала по одной ноге, потом по другой. Тварь взревела и осела на зад. Удар огромной лапой Хагер пропустил снова. На этот раз полет и последующее скольжение по полу дались куда хуже. Лицом точно по крупной наждачке повели.

Улетучилась еще треть жизней. В груди похолодело. Что с ним делать? Попробуй завалить такую громадину, когда она еще и регенерирует.

- Хаг, я прикончу его! - завопила рядом Арагна. - Но мне... - слова сменились злобным шипением, - мне нужно время.

Ведьма остановилась рядом с воином, протянула ему руку. Хагер поднялся - лицо нещадно саднило. Он будто всех зубов лишился.

- Что от меня требуется? - спросил, опасаясь, что вместо слов вылетят шепелявые звуки. Но нет, все в порядке.

Арагна выругалась сквозь зубы.

- Никого ко мне не подпускай. Если заклинание сорвать - ничего не выйдет. Слишком сложное.

- Двигаться сможешь?

- Немного.

Хагер сжал зубы, осмотрелся. Руни тенью мелькала среди коротышек и, похоже, чувствовала себя прекрасно. Брандин и Сарф организовали боевой дуэт магии и стрел - отбрасывали от себя тварей, которым не терпелось полакомиться человечиной. Рядом с ними затаился Ишилан. В общем-то, все в порядке. Если бы только не босс. Огромный монстр уже снова поднимался на ноги. Но что хуже - набирал в руки камни. И не мелочь, а булыжники размером с баскетбольный мяч.

Только артиллерии не хватало!

Хагер бесцеремонно оттащил ведьму к стене.

- Колдуй!

Сам встал перед ней, заслонился щитом.

"Интересно, выдержит он удар камня?"

Первый снаряд босс запустил в заклинателя и лучника. Но Сарф, внимательно следивший за действиями большой твари, вовремя предупредил напарника - оба бросились в стороны. Ишилан просто вжался в пол. Следующий снаряд полетел в Хагера. Воин сжался, готовясь к удару. Булыжник врезался точно в щит, разлетелся мелким крошевом.

-->

Навык "Парирование" повысился. Текущее значение: 5

-->

Рука онемела, повисла плетью. Завидев слабость добычи, мелкие твари воодушевились - резко отхлынули от заклинателя и лучника, бегом бросились к замершим у стены людям.

- Арагна! - прорычал Хагер.

Ведьма продолжала что-то монотонно бормотать.

Поднять щит! Закрыться!

Он рубанул почти не глядя - раскроил голову подскочившему к Арагне ублюдку с ножом.

Щит!

-->

Вы получили критическое повреждение левой руки

-->

Рука не повиновалась.

- Арагна! Сейчас нам будет капут!

Босс замахнулся и с обеих рук метнул россыпью разнокалиберные камни.

Хагер закрыл глаза. Стоять!

Его ударило в грудь. Воздух вышибло из легких. Но воин все же устоял. Что-то тяжелое попало в ногу, шрапнелью прошило плечо и голову. Но это мелочь. Он устоял! На уровень собственного здоровья лучше не смотреть. Наверняка шкала пуста чуть больше, чем полностью. А еще и отравление, которое медленно, но верно съедает остатки здоровья.

Хагер обернулся. Арагна будто в транс впала. Ее глаза закатились, губы безостановочно шептали слова.

Сил не осталось. Удары босса не только покалечили и снизили показатель здоровья, но и напрочь смели запас выносливости. Ноги подкашивались, а топор казался невероятно тяжелым - не поднять.

Перед глазами что-то промелькнуло.

- Не зевай, солдат, - послышался голос Руни. Тень ловкачки будто растянулась на несколько метров, блеснули клинки кинжалов: сразу три низкорослые твари рухнули, держась за горло. - Наши на подходе.

Хагер упал на колени, оперся на рукоять топора.

"Наши" действительно приближались, но не очень быстро. Брандин только и мог что огрызаться слабыми плевками огня, а Сарф следил и за заклинателем, и за следующим за ними проводником, отстреливая гноллов, когда те подбирались слишком близко.

"Интересно, сколько у него стрел?" - вскользь подумал Хагер.

Босс замолотил руками по полу, подхватил еще камней.

Тень метнулась к нему. В высоком прыжке запрыгнула на спину, уже знакомым движением полоснула с двух рук по горлу. Чудовище захрипело, кровь хлынула сильным потоком, который, впрочем, быстро иссяк. Камни полетели россыпью в стороны. Когтистые лапища потянулись к обидчице, но ловкачка уже соскочила на пол.

За спиной Хагера раздалось нарастающее шипение. Температура воздуха резко упала. Перед глазами появились кристаллы льда. Тело будто в прорубь бросили.

Финальный выкрик Арагны вполне мог бы перекрыть рев босса.

-->
Ваш спутник применил заклинание "Иссушение"
-->

Над головой твари быстро формировалось чернильное облако. Пара секунд - и облако коснулось головы босса. От прозвучавшего следом рева, казалось, рассыплются сами стены. Тело твари начало съеживаться. Из тканей уходила влага. Кожа морщилась, плоть под ней истаивала. За считанные мгновения босс превратился в скелет, туго обтянутый пергаментом кожи.

Некоторое время в коридоре висела гробовая тишина, а потом низкорослые создания ринулись прочь. Они завывали, бросали оружие, даже топтали менее проворных сородичей.

- Все? - послышался неуверенный голос Брандина.

- Прощайте, пятьдесят золотых, - вздохнула ведьма.

- Это и был наш "самый большой козырь"? - спросил воин.

- Ага.

- Ничего так - внушает. Только долго оно все как-то... меня тут немного убить успели.

- Мужчины не плачут! - бодрым голосом заявила Арагна. - Но, вообще, знаешь, не тот бы мост с висельниками - не прошли бы мы коридорчик обратно, - ведьма окинула взглядом тело мертвого босса.

- Ага, хвалите меня, хвалите, - осклабился Хагер. - Я до сих пор не уверен, что прошел его.

- Ничего, - подошел Брандин, хлопнул друга по плечу. Хагер отозвался болезненным стоном. - Поверь, лучше так - по уши в дерьме, но на свободе, чем на мягком сене, но за решеткой.

- Хотелось бы на воздух. Можно даже на сено.

- Соберем добро и ходу, - поддержала его подоспевшая Руни.

Сарф молча ходил от тела одной низкорослой твари к другому и собирал собственные стрелы.

Судя по не особенно довольным взглядам спутников - никто ничего дельного для себя не нашел. Обычный средненький лут, который можно продать и тем самым хотя бы частично восполнить затраты на компанию. Единственное - преобразился Брандин. Он отыскал неплохие сапоги и магическую тогу, испещренную тускло светящимися рунами. Одна неприятность - его вещевой мешок остался где-то в стенах городской тюрьмы, а потому набрать добра про запас, на продажу, он не мог.

Самому Хагеру из босса выпало неплохое копье.

-->

Жадное копье. Урон 20-30
+3 к силе
Особые свойства:
"Вампиризм" - 5% урона, нанесенного живому противнику, передается владельцу копья в виде единиц здоровья
-->

Хагер не особенно любил двуручное оружие, а уж теперь, с обездвиженной левой рукой, и вовсе не смог бы им воспользоваться. А потому отложил найденное оружие на продажу.

Оставшийся путь прошел без происшествий. Затхлая вонь вскоре отступила. Пещеры вновь превратились в сказочные чертоги, освещаемые мерцающим сиянием. Ишилан приободрился, шагал споро и уверенно.

Повеселели и остальные. Напряжение понемногу спадало. Каждый шаг приближал к свободе и отдыху. Большое дело - большая победа.

На свежем воздухе их ждал приятный сюрприз:

-->
Ваш уровень повысился. Текущее значение: 11
Вы получили одну единицу характеристик
Вы получили одну единицу умений
-->

- Ну, хоть что-то, - проворчала Арагна.

На некоторое время игроки выпали из действительности, вчитываясь и всматриваясь в открывшиеся перспективы развития. В особенности завлекало то, что самое интересное маячило уже довольно близко: пятнадцатый уровень и очередной выбор специализации или класса. Хагер уже подумывал, в какую сторону ему бы хотелось двигаться. Пока больше склонялся к Рыцарю. Но время еще есть - можно и передумать. Пока же он наконец-то выбрал себе новое умение "вихрь". Та же молотилка всего и вся вокруг себя, как и мельница, но куда мощнее. Единственный минус - на базовом уровне управлять "вихрем" практически нельзя. Ну да ничего: главное - своих не задеть.

- Теперь спасибо говорить можно? - спросил Брандин. Он быстрее всех разобрался с повышением и явно жаждал действий.

- Можешь даже начинать отрабатывать долг, - криво усмехнулась Арагна.

- Хочешь, тебе могу натурой отдать, - подбоченился заклинатель.

- Воздержусь от такой чести. Будет достаточно золота.

- Тьфу на тебя, - вздохнул Брандин.

- Ему нельзя идти через ворота, - Ишилан указал на заклинателя. - И вообще, лучше на время затаиться - не появляться на улицах города.

- Здесь мне жить, что ли?! - всплеснул руками Брандин.

- Это как вам будет угодно. Я в город тоже не через ворота хожу. Могу проводить.

- Похоже, выбора у меня нет...

- Где вас ждать? - спросил Хагер.

- Вы, наверное, снимаете комнаты в какой-нибудь гостинице? - спросил проводник.

- Да.

- Смените ее. На любую другую, где вас никто не знает. В Стендаре можно затеряться. Это несложно, если вести себя тихо. Купите своему другу чистую одежду. Она ему понадобится. Эту, - он ткнул пальцем в тогу заклинателя, - лучше снять.

- Почему?! - возмутился тот.

- Там, где мы пойдем, не совсем чисто. Но я не настаиваю.

- Снова расходы... - вздохнула ведьма.

- Да отдам я! - выпалил Брандин. - Потом... наверное... В канализацию лезть, что ли?

- Туда, - кивнул проводник. - Мы дождемся темноты. Не стоит беспокойства - все будет хорошо. Приходите после захода солнца к водостоку, что на западной окраине города. Только пусть придет кто-то один. Толпы не надо.

- Сколько это будет стоить? - спросил Хагер.

Ишилан усмехнулся.

- Вы спасли мне жизнь. Пусть даже зависели от моих знаний. Думаю, мы в расчете.

- Спасибо, - Хагер протянул неписю руку. Тот с готовностью ее пожал.

Оставив заклинателя и проводника у входа в пещеры, игроки направились в город. Главное сделано, осталось все мягко и тихо завершить. Тогда и пару дней отдохнуть не грех.

"Не забыть купить противоядие", - напомнил себе воин, в который раз обратив внимание на собственный показатель здоровья зеленого цвета.

Глава 5

Деньги! Все вокруг думают только о деньгах. Золото, серебро, медь... Они уверены, что за деньги смогут все купить. Наивные. Деньги убивают и калечат. Деньги становятся причиной войн, понуждают к насилию... Что? Без денег еще хуже? Не знаю, не пробовал.

Из размышлений сумасшедшего Яро.

Утро не задалось. Тучи обложили город, дождь стучался в окна множеством пальцев. Хагер хоть и планировал проваляться в постели до обеда, поднялся едва ли намного позже прислужниц и хозяина. Тело, пусть и виртуальное, требовало лохань теплой воды и пищу, поисками которых воин и занялся.

Как и советовал Ишилан, они покинули "Три пальмы" и нашли другую гостиницу. Попроще, победнее и подешевле. Брандина, "благоухающего" ядовитыми миазмами сточных вод, Хагер самолично сопроводил именно туда. Рассказ о том, как заклинатель напился и случайно упал в придорожную канаву с нечистотами, хозяина гостиницы вполне устроил. Лишних вопросов не последовало, но за то, чтобы посреди ночи прислуга подготовила горячую воду и чистые полотенца, пришлось доплатить отдельно.

В то, что побег заклинателя завершился успехом, не верилось до сих пор. Воин часто просыпался. То от скрипа, то от кашля в соседней комнате, то просто так. Возможно, из-за нервозности он и поднялся ни свет ни заря. Голова была тяжелая. Оставалась единственная надежда, что доброе купание вернет мысли в спокойное русло.

Хозяин гостиницы привычно попробовал серебряную монету на зуб, кивнул одной из прислужниц показать постояльцу купальню - небольшую комнатку на первом этаже, с единственной лавкой и бадьей, полной воды. Бадья оказалась тесной и довольно хлипкой - Хагер боялся лишний раз пошевелиться, чтобы не развалилась ее. Вместо мочалки - пучок свежей соломы, вместо

мыла - бамбуковое масло, воняющее свежескошенной травой. Кое-как Хагер соскреб с себя пыль, вымыл голову и, завернувшись в отрез ткани, выбрался. После теплой воды пол неприятно холодил пятки.

Дверь купальни скрипнула. Хагер напрягся.

"Кого еще нелегкая принесла?"

Он помнил взгляд, которым его проводила розовощекая прислужница: наверняка, прояви он достаточную заинтересованность, она бы потерла ему спину. Это игра, все улыбки и пунцовые щеки - всего лишь чрезвычайно мощный ИИ. Но вот незадача - искусственное тело реагировало на отсутствие необходимых мужчине потребностей совершенно естественным образом.

"Нужно сразу ее спровадить", - решил он и повернулся на звук шагов.

- Руни?!

Девушка успела снять с себя все и так же, как он сам, завернулась в ткань. С той только разницей, что ему было достаточно прикрыть лишь задницу, а вот ткань Руни, поднятая значительно выше, едва прикрывала ее бедра. Первое мгновение в глазах ловкачки плескалось удивление, которое вскоре сменилось непониманием. Но и оно не задержалось надолго.

- Я попросила горячей воды, - девушка первой нарушила паузу, вернула своему лицу прежний отрешенный вид. - Кажется, эти скряги решили взять деньги с двоих, но воду нагреть на одного.

- Наверное, - брякнул Хагер. Отчего-то разозлился: могла бы хоть покраснеть для приличия. Стоит, как мраморная. Сам он чувствовал, как низ живота наливается возбуждением. - Извини, после меня вряд ли стоит лезть в воду.

Руни кивнула, повернулась, чтобы уйти.

- Раз уж мы решили задержаться на несколько дней, схожу опробую местные бани. Слышала, они даже лучше настоящих.

Ловкачка вышла. Хагер смотрел на дверь, за которой скрылась девчонка, и не мог понять, хочется ему от души выругаться или рассмеяться. Интересно он, должно быть, выглядит со стороны. Заметила ли его желание ловкачка? А если и да - что в этом такого? Он живой человек... по крайней мере, испытывает вполне живые эмоции и желания.

Замерзшие пятки подтолкнули к третьему решению: одеться, кое-как расчесать пятерней волосы и выйти. Перекусить что ли? Заодно подумать, куда сходить в первую очередь. Дождь к прогулке не располагал, но, прежде чем наведаться в лавку оружейника, хорошо бы избавиться от добытого лута. Какие-

никакие, а деньги. И Брандину надо что-то подкинуть. Найденная в каменном коридоре тога - это хорошо, но надо же и воевать чем-то.

В зале оказалось многолюдно: непогода загнала горожан искать тепло и сухость в гостиницу, где, по случаю дождя, разливали ром и подогретое со специями вино. Хагер занял стол, заказал еду и выпивку сразу на всю группу. Вино оказалось слишком сладким, а ром пришелся Хагеру по душе. После пары глотков дождь за окном стал более дружелюбным.

- Напиваешься с утра?

Хагер не заметил, как к столу подсела Арагна. Почти сразу за ней появился и Сарф. Кивнув остальным, он с аппетитом набросился на еду.

- Если разливают - отчего бы не попробовать? - Хагер сделал глоток и задержал ром во рту до тех пор, пока язык не пропитался терпко-горьким вкусом. После этого глоток показался обжигающим.

"Черт, а ведь вкусно! Лучше, чем в реале".

- Где Руни? - с ртом, набитым жареным мясом, спросил Сарф и на всякий случай осмотрелся.

Хагер глотнул еще раз, прогнал непрошеные мысли, ответил:

- Сказала, что собирается в местные бани. Проверить, так ли они хороши.

- Никогда не замечал за ней пристрастия к парилкам. Вот же игра меняет человека, - хмыкнул белобрысый и взял с миски еще один кусок мяса.

Послышался звук открывшейся двери, на мгновение голоса стали тише, а потом возобновились с прежней силой. Хагер сидел спиной ко входу и, хоть не видел вошедших, нутром чуял: новые посетители пришли по его - или их всех? - душу. По лицу Арагны прочел, что не ошибся. К их столу приближались шаги - уверенные, но достаточно торопливые: так ходит вышколенный слуга богатого господина. Хагер не знал, откуда это знает он, реальный, но для виртуального воплощения эти знания были прописной истиной. Неудивительно, что появление незнакомца не осталось незамеченным местными старожилами - здесь никто не был одет так же хорошо и дорого.

- Господин Хагер? - раздался осторожный мальчишеский голос.

- Так и есть, - пока воин раздумывал: повернуться или продолжить потягивать ром, говорящий обошел стол и встал лицом к нему.

На вид Хагер не дал бы ему больше шестнадцати лет:

тощий, смуглый, в зеленой тунике до самых пят, он напоминал стручок гороха. Хагер узнал вышитый по вороту туники узор: два кольца, перевитых белой и золотой лентами. Он и раньше видел этот рисунок, но на квадратном гербовом щите. "Записи и заметки", - тут же скомандовал Хагер. Игре понадобилось меньше пары секунд, чтобы найти соответствующую заметку, но мальчишка опередил ее.

- Я разыскиваю господина Хагера, славного и отважного человека, чья слава в Стендаре бежит далеко впереди него, - не стесняясь, заливался лестью юноша.

- О как! - Сарф хмыкнул в кулак, после чего отер руки тряпкой и с намеренно подчёркнутым удобством устроился на лавке.

- Это я, - не стал юлить Хагер.

- О! Я так рад, что разыскал вас, господин, - улыбался "стручок". - Меня зовут Ларгани, - назвался он и отвесил поклон - не слишком низкий, но уважительный.

"Так искал, что даже промокнуть не успел", - про себя отметил Хагер. В отличие от прочих, кого дождь загнал в гостиницу, туника мальчишки оставалась сухой и свежей, как будто он нарочно переоделся перед тем, как войти. Впрочем, это вряд ли. А вот то, что его привезли в крытых носилках, - уже ближе к телу.

- Я не прятался, чтобы меня разыскивать, - проговорил воин.

- Мои господа, достопочтенный Хагер, чтят вашу смелость и отвагу, о которых, несомненно, будут слагать песни. Они считают, что только вы и ваши не менее храбрые товарищи, - широким жестом он обозначил и Арагну, и Сарфа, - можете помочь им в их беде. Если вы заинтересованы в предложении, которое сулит вам славу и золото, я бы прямо сейчас сопроводил вас.

Хагер с тоской посмотрел в кружку, которую не успел осушить и на треть.

"Это ведь опыт, - напомнил сам себе, - и деньги, и, скорее всего, еще одна ветка сюжета".

В последнее время все происходящее настолько перемешалось, что с каждым днем становилось все труднее отличать события сюжетные, от событий, которые генерировал ИИ. Идет ли этот дождь случайно, или он начало чего-то большего, но пока непонятно? Вот эта разодетая воительница за соседним столом - игрок, как и они, или одна из тысячной армии неписей?

Хагер поднялся, машинально проверил, висит ли у пояса топор. Последние события приучили его никогда не покидать

номер без брони и оружия. Недавняя практика показала, что каждый выход за дверь легко превращается в цепочку квеста, который может швырнуть к черту на рога.

- Пойдем, - воин не стал тянуть кота за хвост.

Арагна тоже поднялась, но "гороховый" остановил ее самой фальшивой из всех виденных Хагером улыбок.

- Прекрасная госпожа, прошу великодушно простить меня, но я получил указания привести господина Хагера одного. И это - обязательное условие.

- Я бы не пошел, - Сарф выразительно посмотрел на Хагера.

После секундного колебания воин все же принял решение идти в одиночку. В тюрьму бы его так не зазывали. "Стручок" рассыпался благодарностями и первым шагнул к двери, чтобы открыть ее перед Хагером.

Так и есть - на улице воин обнаружил носилки, с "запряженными" в них рабами: по четверо с каждой стороны. Хагер предпочел бы коня, но в ливень носилки были удобнее. Внутри крытого тканым полотном паланкина стоял удушливый запах благовоний, слишком тяжелый после аромата свежего ливня. Когда носилки, покачиваясь, двинулись с места, "стручок" произнес:

- Надеюсь, вы простите моих господ за их осторожность. Уверяю, вашей жизни ничто не угрожает. Просто мои господа хотят сперва удостовериться в вашей заинтересованности, а уже потом, если вы сочтете нужным согласиться, вам будут рассказаны все детали и подробности, которыми вы вольны поделиться со своими спутниками.

"Зачем так сложно? Сценарист, который писал диалоги этому неписю, наверняка ни разу не читал их вслух".

Хагер несколько раз прокрутил в голове услышанное, чтобы удостовериться, что понял правильно: пока он не ответит согласием, наниматели и слова не скажут сверх положенного. Внутренне он склонялся к отказу. Еще вчера воин не знал - доживет ли до вечера. И наверняка так же чувствовал себя каждый участник его группы. Они планировали несколько дней отдохнуть, запастись припасами и уже потом заниматься выполнением квестов. Похоже, люди, с которыми ему предстоит встретиться, настроены серьезно и вряд ли согласятся долго ждать.

За время пути Ларгани не проронил больше ни слова. Он сидел, словно вколоченный в доску гвоздь, и перебирал нанизанные на кожаный шнурок бусины. Хагер мысленно назвал их четками. Когда носилки остановились, воин излишне торопливо выбрался на улицу, с шумом вдохнул: дождь

прекратился, но свежий воздух отрезвлял после благовоний паланкина.

- Прошу, почтенный Хагер, - "стручок" указал ему на особняк, спрятанный за высоким кованым забором.

На первый взгляд, трехметровые прутья ворот не внушали доверия, но Хагер не сомневался, что на них наложены мощные охранные чары. Как иначе объяснить только двух стражников у ворот? Ларгани стоило лишь рукой махнуть - и стражники отворили гостям. К особняку вела дорожка, причудливо посыпанная разноцветным песком. По обе стороны от дорожки цвели вишни.

"Да тут везде магия", - усмехнулся Хагер.

Чем он, простой воин довольно низкого уровня, может помочь тем, у кого достаточно денег, чтобы заколдовать каждую песчинку на полмили вокруг?

"Иногда людям нужно верить", - всплыли в памяти слова Руни. Топор придавал уверенности, и Хагер пообещал себе не поддаваться ни на какие уговоры и не отдавать оружия.

К счастью, никто не просил его сделать это. За створками дверей ждала прохлада; мраморный пол, начищенный до блеска; расставленные на полу и на приземистых столиках вазы с засахаренными фруктами. Встретили их безмолвные прислужницы, но Лаграни одним взглядом заставил их исчезнуть.

- Прошу, господин, - он указал на лестницу.

Поднявшись, Хагер очутился в светлом круглом зале, со столом посредине и несколькими диванами вокруг него. На одном, утонув в подушках, сидел тучный господин в цветастом халате. Точнее было бы сказать: восседал. Степенный, с сальной улыбкой, он лениво поглаживал рыжего кота толстыми, передавленными кольцами пальцами. Хагеру он не понравился сразу.

- Мой господин, - "стручок" согнулся так, что чуть не стукнулся лбом об пол, - я привел того, кого вы пожелали увидеть.

Толстяк окинул Хагера оценивающим взглядом. После такого осмотра воин проникся к хозяину еще большей гадливостью.

- Ступай, Ларгани, ты мне больше не понадобишься.

Как только прислужник исчез, толстяк кивнул гостю на противоположный диван. При этом три или четыре его подбородка задрожали, как подтаявшее желе.

Хагер сел.

- Признаться, я немного иначе представлял себе Хагера - славного воина, чья смелость и отвага так же славны, как и

безрассудство.

- И как я должен был выглядеть? Устроить переполох в вашем доме, разбить парочку голов?

- Меня бы это опечалило. Думаю, вы наслышаны обо мне.

- Нет, - признался Хагер.

- Меня зовут Балибей иде Аль-Рам, - назвался хозяин подбородков, - но в Стендаре я известен под именем Золотая рука.

Ни второе, ни тем более первое имя не говорили Хагеру ровным счетом ничего.

- Я представляю Самоцветную гильдию, которая входит в пятерку самых крупных и уважаемых на Острове.

- Представляете или являетесь ее хозяином?

- О, слухи множат славу вашей силы, но им бы следовало почаще говорить и о вашей проницательности. И все же вы не попали в истину, хотя ходите около нее.

- Давайте для начала определимся с тем, кто же так лестно отзывается обо мне?

- Все. Весь город, - расплылся в улыбке толстяк.

Хагер скептически поморщился. Единственное, что в городе могут говорить о нем и его группе: преступники, организовавшие побег убийце высокородного лорда.

- И все же. Давайте обойдемся без обобщений. Кто?

- Ну, - Балибей иде Аль-Рам замялся. - Один добрый человек, которому выпала честь сопроводить вас в место... место, малоприятное для жизни и опасное для здоровья.

"Ишилан?!" - чуть было в голос не выкрикнул воин. Так вот, значит, как дохляк хранит секреты?! Отлично! Ну, по крайней мере, теперь исчез налет таинственности с Хагера - великого героя.

- Чем я могу быть полезен гильдии? - воин решил избежать долгого утомительного разговора. Такие люди, как Балибей, просто так не приглашают. Может, работа? Было бы очень кстати.

Толстяк запустил руку в вазу с засахаренными фруктами, взял кусочек наугад и отправил в рот. Жевал размеренно, с ленцой.

- Дело вот в чем, мой проницательный Хагер. С давних времен Самоцветная гильдия славилась не только своими честными купцами и ювелирными мастерами, но и тем, что только у торговцев гильдии можно было купить чистейшей воды минерал, который называется "Слеза рассвета". Это столь редкое сокровище, что далеко не всем доводилось даже увидеть его. Тяжело найти место, где бы можно было добыть хоть несколько кристаллов, но еще тяжелее взять их оттуда. "Слезы рассвета"

столь чисты и безупречны, что даже алмазы выглядят тусклыми и грязными рядом с ними. Долгие годы, таинственные силы подземного мира и капелька чуда способны создать кристаллик, цена которого невообразимо велика. Самоцветной гильдии пришлось потратиться, чтобы разведать несколько месторождений и выкупить в личное пользование лицензию на добычу.

Хагер начал догадываться, что последует дальше, но решил не перебивать.

- Весть о том, что у Самоцветной гильдии можно купить "Слезы рассвета" разлетелась быстрокрылой птицей. Дело в том, что гильдия не поднимает цену до безумных высот. Мы ценим наших покупателей, ценим их время и уважаем их. Знаете, как тяжело теперь найти торговца, который бы не хотел нагреть руки, обманув почтенного покупателя. Именно поэтому покупатели к нам прибывают даже с других Островов. И мы никогда не торгуем подделками, как это делают некоторые недобросовестные торговцы. Несколько недель назад к нам обратился весьма почтенный и известный в некоторых кругах господин. Я не стану называть его имени. Он сделал крупный заказ: сразу десять кристаллов "Слез рассвета". Немыслимая сумма! - толстяк так вошел в раж, что его подбородки задрожали в нетерпении. - Один этот заказ принес бы Самоцветной гильдии денег больше, чем все остальные за год. Мы не могли не согласиться.

В этом "мы" Хагер отчетливо услышал "я".

- Наши лучшие каменотесы отправились в шахты, чтобы трудиться там днем и ночью. Но прошла неделя - и от них не появилось ни одной весточки. Мы отправили в шахты отряд нанятых для охраны наемников, но и они не вернулись. Лишь один человек смог добраться сюда: весь в крови, с ужасными ранами и в гнойниках, он испустил дух на пороге этого дома. Мы отправили шпиона, который прибыл с вестями сегодня утром. Он принес печальные известия: все деревни близ шахт разорены, люди мертвы, а сход в саму шахту охраняет группа восставших каменотесов.

- И вы хотите, чтобы я отправился в шахту и принес ваши кристаллы?

- Если на то будет ваша воля и согласие, - согласился Балибей.

- У Самоцветной гильдии нет денег на наемников?

Было видно, что торговец ждал этого вопроса, но не хотел его услышать. Он скрестил на животе мясистые пальцы, как будто хотел удержать его, чтоб тот не лопнул. Два абсолютно одинаковых перстня на обоих указательных пальцах уставились

на Хагера глазами-агатами.

"Скажет, куда денется".

Хагер в который раз напомнил себе, что находится в игре. Всему должна быть причина, и НПС скажет о ней, иначе это будет слишком неинтересно.

- Видите ли, почтенный мой гость, покупатель этого сокровища пожелал сохранить инкогнито. Вероятно, "Слезы рассвета" должны стать жемчужиной какого-то богатого украшения, которое он, вероятнее всего, преподнесет кому-то в подарок. Если Самоцветная гильдия попросит помощи у гильдий наемников, то нам придется раскрыть все тонкости дела, - таковы условия найма, который предполагает повышенный риск для жизни. Никто не хочет умирать, не зная, за что и во имя чего. Если станет известно, что Самоцветная гильдия не сдержала слово, - покупатель, скорее всего, создаст нам дурную славу. Он достаточно могуществен, чтобы мы потеряли многих из своих клиентов. Гильдия не может позволить себе такой роскоши.

- И почему вы думаете, что об этом не стану болтать я?

Хагер подался вперед, взял из вазы засахаренный до твердости фрукт и отправил его в рот. Теперь, когда стало ясно, что Балибей находится в почти безвыходном положении, можно немного показать себя и начинать торговаться. Они сильно порастратились, пока вытягивали Брндина из темницы, - и это мягко сказано. Лут, полученный на обратной дороге, стоит несколько золотых монет. Вряд ли больше. Исключение - его копье. Но как поступить с ним, Хагер не решил до сих пор. Предложение же, которое сделал торговец, пахнет большим кушем. Конечно, торговец сделает все возможное, чтобы сбить цену за услугу до минимума, - у него на лбу написано, что жадность на плече носит.

- Потому что Самоцветная гильдия не может угрожать гильдии наемников, но она вполне в состоянии справиться с вами и вашими товарищами, почтенный мой Хагер.

- Мы еще и сделку рукопожатием не скрепили, а уже угрозы, - покачал головой воин.

-->
Вы успешно применили навык "Запугивание"
Навык "Запугивание" повысился. Текущее значение: 2
-->

Хагер намеренно слегка приподнялся, делая вид, что готовится встать. Оттого, насколько быстро торговец окликнет его, будет зависеть величина торга. Балибей кашлянул почти

сразу.

- Что ж, мой почтенный гость, вы не только бесстрашны и проницательны, но и не лишены хватки настоящего торговца. Я не хочу томить вас бессмысленным торгом, потому сразу назову цену. Три сотни золотом, мой дорогой Хагер. Каждому, кто пойдет с вами. Вас пять человек, если я не ошибаюсь? Признайтесь, вам еще не приводилось видеть такую гору золота.

Три сотни на нос! После продажи всего найденного барахла, добытого при спасении Брандина, они получили примерно по семьдесят. Хагер рассчитывал на сумму как минимум в два раза меньше. И потому названная его скорее обеспокоила, чем обрадовала. Никто не станет платить столько, чтобы раскидать костяных воинов. Наверняка в этом задании спрятано нечто, о чем торговец упомянуть "забыл".

- Несерьезно. - "Если ты легко даешь три сотни, то и четыре заплатишь". - Могу голову положить, что Самоцветная гильдия получит куда большую сумму. За то, чтобы вы остались в прибыли, чтобы ваш заказчик не потерял свою маску и мои друзья вернулись живыми, - трех сотен недостаточно. Одни зелья чего стоят, и еще оружие, и свитки. А еще дорога. Уверен, гильдия заинтересована в том, чтобы мы прибыли на место как можно быстрее, - значит, понадобятся лошади. И вы их нам предоставите.

- Многие из этих трат целиком могут лечь на ваши плечи, - сальный лоб Балибея покрылся испариной. - Вы ведь не вернете лошадей, купленных за мои деньги?

- А вы вернете моих погибших друзей?

- Назовите свою цену.

- Четыре сотни, - выпалил Хагер.

- Вы, мой дорогой гость, пытаетесь откусить столько, сколько не в состоянии прожевать, - заметил толстяк.

- Прожую, - в тон ему ответил Хагер.

-->

Вы успешно применили навык "Запугивание"

-->

Хагер мысленно хмыкнул. Диалог развивался лучше, чем он смел надеяться.

- Хорошо, - Балибей поднял руки, как будто сдавался. При этом Хагер не без отвращения заметил обширные мокрые пятна у него подмышками. - Пусть будут четыре сотни...

-->

Вы получили новое задание "Искры во тьме"
На вашей карте появилась новая отметка
-->

-->
Навык "Красноречие" повысился. Текущее значение: 4
-->

***

- Думаешь, оно того стоит? - Сарф с сомнением подковырнул грязь из-под ногтя.

- Думаю, что у нас нет денег, а четыре сотни на каждого - приличная сумма. Достаточная, чтобы купить камни для портала и отправиться в Фьергард. Плюс я выбил из жирного жмота лошадей. Помимо денег, которые он обещался заплатить. По сотне мы получим на расходы, авансом. Считаю, мы будем дураками, если не согласимся.

После разговора с купцом Хагер вернулся в гостиницу и рассказал о выгодном предложении друзьям. Он не рассчитывал, что те охотно примут его - все же в особой безрассудности их упрекнуть нельзя. Но, в конце концов, он надеялся как минимум на поддержку Брандина. Ему деньги нужнее всех. Пока же относительную заинтересованность проявила только ведьма. Она и заговорила следующей.

- Давайте подумаем головой, а не задницей. Нам нужна работа. Нам предлагают работу. Работу денежную. Да, вряд ли деньги упадут с неба, придется попотеть. Ну так мы неплохо сработались. Можно сидеть и ждать чего-то лучшего. Можно разменяться на поиск каких-нибудь шкур или ингредиентов для зелий. Это тоже деньги и опыт. Разница в масштабах. Как риска, так и приза. Пока что только в ее карманах, - кивнула на ловкачку, - появилось золото. И я догадываюсь, откуда оно берется.

- Не твое дело, - неожиданно резко огрызнулась обычно спокойная Руни.

- Если тебя поймают за руку и бросят в темницу, то дело станет моим. И не только моим.

Хагер не хотел потакать ссоре, но каждое слово Арагны было правдой. Он поймал взгляд Руни. Кажется, в нем пряталась надежда на поддержку, но воин встал на сторону ведьмы.

- Арагна права - ты рискуешь всеми нами. Прекращай чистить карманы - по крайней мере до того дня, как мы окончательно решим уйти из Стендара.

Девушка ничего не ответила, лишь ближе подвинулась к Сарфу. Он обнял ее, нырнул носом в волосы и что-то прошептал в самое ухо. Кажется, она улыбнулась. Хагер не дал себе разозлиться. Что ж, возможно они и были "просто друзьями" в реальном мире, но по меркам игры провели вместе несколько недель - достаточно, чтобы изменить отношение друг к другу. Какого черта его это так волнует?!

Рядом довольно громко кашлянул Брандин, перетягивая на себя внимание.

- Дело не в карманах, мы вроде как о четырех сотнях разговор вели. Мне затея не по душе: задницей чувствую, что будет горячо. Но Арагна права - из-за меня мы фактически лишились нормального дохода. Да и надоело каждого чиха бояться. Пора сваливать из Стендара, а там видно будет. По сотне на каждого - достаточная сумма, чтобы как следует приготовиться к дороге. Я тут слышал про лавку ростовщика: вроде у него и цены приличные, и он особо не присматривается, кто у него покупает и продает. Нужно бы туда заглянуть.

- Хорошо, вместе пойдем - мне тоже есть что продать и купить, - согласился Хагер. Не стал говорить, что попросту не рискнул отпускать заклинателя одного.

- Я с вами, - озвучила свое решение Арагна.

Хагер вопросительно посмотрел на Руни и Сарфа. Тот продолжал обнимать ее, и не похоже, чтобы ловкачка хотела поскорее избавиться от объятий.

- Мы идем, - за двоих ответил лучник, - отпусти вас втроем - без ушей вернетесь.

- Вот и хорошо, - излишне оптимистично вставил Брандин. И тут же прибавил, почесав затылок: - Только я не качал езду верхом. В моем листе персонажа сказано, что могу ехать верхом с затруднениями.

- Придется привязать тебя к седлу, - после короткого раздумья предложила ведьма. По лицу и не угадать - шутит или серьезно говорит. - Скажи своему купцу, Хагер, что мы согласны.

Следующие несколько дней ушли на приготовления: покупку живительных зелий (на этот раз Хагер не забыл закупиться и антидотом), необходимых для оказания первой помощи ингредиентов, свитков с заклинаниями. К выбору последних Брандин и Арагна подошли с особой тщательностью. Оба обзавелись новыми посохами. Ведьма - длинным и крученым, с набалдашником в виде совиной головы, усиливающим все произносимые заклинания разрушения. Заклинатель - более коротким, покрытым белым лаком с кусочками разноцветной крошки, значительно увеличивающим скорость восстановления

манны и дающим бонус к заклинаниям восстановления и иллюзии.

Сам Хагер порядочно обновил собственное снаряжение.

-->
Щит стойкости. Защита 10
+3 к Телосложению
-->

-->
Меч вдовьих слез. Урон 15-20
+2 к Силе
+2 к Телосложению
Особые свойства:
"Замедление" - с вероятностью 30% замедляет ваших противников
-->

-->
Неугомонные сапоги. Защита 3
+ 20% к скорости восстановления Выносливости
-->

-->
Поножи порядка. Защита 5
+ 10% ко всем сопротивляемостям
-->

-->
Шлем ясного ума. Защита 5
+2 к Ловкости
-->

В завершение покупок было решено окончательно потратиться, но купить наконец новые магические мешки всем: более вместительные, более крепкие. Это пора было сделать давно, но достаточное количество золота появилось только теперь. В итоге, после всех покупок в карманах каждого гулял ветер.

К концу второго дня в гостиницу явился уже знакомый Хагеру "стручок" и сказал, что лошади готовы и ждут за стенами города. Тянуть больше не было смысла, и спустя четверть часа вся пятерка покинула гостиницу. В реальном мире Хагер не отличался симпатией к лошадям - ну, животное, ну, ходит на

четырех ногах. Но те, которых прислал Балибей, значительно отличались от реальных лошадей.

- Уважаемый Балибей иде Аль-Рам сделал вам поистине бесценный подарок, - произнес "стручок".

- Это ведь не обычные лошади? - спросила Арагна.

- Так и есть, прекрасная госпожа, это - гэлы. Они быстры, выносливы и способны постоять за себя и своего хозяина не только копытами.

Словно поняв его слова, одно из животных заржало (звук больше напомнил полурык), и Хагер увидел два ряда острых, как бритвы зубов.

"Лошади... тьфу... гэлы - это хорошо, но неспроста такая щедрость".

- Они разумны и понимают хозяина с полуслова. Если между гэлом и его всадником возникнет духовная связь, животное будет предано ему до самой своей смерти. А потеряв хозяина, умрет от тоски.

"Только разумных лошадей не хватало".

Не успел Хагер подумать это, как тот из гэл, что стоял дальше остальных, пошел прямо на него. Животное остановилось рядом с воином, посмотрело на него, и Хагер почувствовал направленную на себя злость. Черный, как смоль, жеребец, с бурым пятном на груди - самый крупный из всех. Какое-то время они смотрели друг на друга, словно вели поединок взглядами. Гэл уступил первым: склонил голову и, сделав еще шаг в сторону Хагера, ткнулся мордой в его ладонь.

- У него есть имя?

- Имя гэлу дает тот, кого он признает своим хозяином, почтенный господин.

- Я назову тебя Вандал, - Хагер и сам не понял, откуда в голове взялось это слово.

Брандину и Арагне достались кобылы пятнистой масти, довольно покладистые и похожие друг на друга, как две капли воды. Сарф быстро подружился с рыжим жеребцом. И только Руни не смогла найти общий язык с кобылицей, чья шкура казалась похожей на алый бархат. Глаза у кобылицы тоже были алыми, и она при всякой удобной возможности норовила скинуть ловкачку с седла.

***

Дорога да пещер оказалась не такой опасной, как поначалу думал Хагер. Всего несколько раз за все время им попадались мобы сильнее простого дикого зверья, которым кишели прилегающие к Стендару земли. Зверье оказалось не только надоедливым, но и бесполезным. Из рогатых волков, размером чуть ли не с молодого быка, не выпадало никакого ценного лута. Из диких лошадей через раз "вываливались" шкуры, но стоили они мало, а весили прилично. Хагер ограничился десятком, его примеру последовали остальные. Изредка, правда, попадались олени-альбиносы, чьи шкуры стоили несравнимо дороже. К сожалению, "выпадали" они еще реже, чем встречались сами олени. Под конец Хагер просто смирился с тем, что ничего стоящего им по пути не приобрести.

Но те несколько случаев, когда на пути попадались действительно серьезные противники, прошли не просто. Некоторые твари были настолько сильны, что от них приходилось уносить ноги. Хагер и в жизни никогда не бегал, даже если знал, что противник сильнее или когда приходилось стоять против троих, а то и четверых, а уж в игре он убегал и того реже. Но то было в игре, которая позволяла вернуться в реальный мир. Играя по новым правилам, приходилось быть осторожнее. Впрочем, с некоторыми мини-боссами все же приходилось скрещивать оружие. После встречи с последними они израсходовали приличный запас лечебных бутылочек, потому что за весь бой из монстра "вывалилась" всего одна сфера здоровья. Схватка случилось к вечеру, и Хагер, которому, как "танку", досталось больше всех, предложил остановиться на ночлег раньше запланированного.

За весь день он на три единице поднялся в навыке Верховой езды, а так же на одну-две единице в Парировании, Среднем оружии и Легкой броне.

- Мне кажется или мы теперь на другой стороне реки? - спросил он Руни, воспользовавшись тем, что лучник отошел поохотиться. Размолвка с ней не радовала по многим причинам.

- Наверное, - ловкачка едва заметно пожала плечами, застонала и взяла себя за плечо.

- Сильно досталось?

- Переживу. - Девушка подняла на него взгляд. - Что-то не так в этой игре сбалансировано, - в ее глазах прятался смех. -

Вроде и жизней еще половина, а рука болит, как будто я при смерти.

- И у меня так же, - согласился Хагер. Будто в ответ на его слова, заныла раненая спина. И часа не прошло, как Брандин достал из нее обломок клыка. Заклинатель божился, что обработал рану и заражения быть не должно.

Не очень-то хорошо для самого начала задания. Здесь нет действительно грамотных лекарей, которые смогут исцелить серьезный недуг. Такой, как перелом руки, который Хагер заполучил во время спасения Брандина и от которого успел избавиться в Стендаре.

- Не подашь мне сумку? - попросила Руни. - У меня для тебя кое-что есть. Хотела раньше отдать, но...

Ловкачка не закончила, но воин и так понял, что ей помешало: сразу после того как Брандин вынул клык из его раны, он взялся лечить поврежденную руку девушки. Видимо, все еще болит. Руни неуклюже, здоровой рукой, расшнуровала магическую сумку, порылась там и, застонав от боли, облокотилась на ствол дерева.

- Вернется Брандин - пусть посмотрит твои раны. Давай помогу, искать-то чего?

- Мешочек, с парой вышитых змей, - говорила Руни медленно, то и дело облизываясь и закрывая глаза.

-->

Игрок Руни предоставил вам единоразовый персональный доступ к своему вещевому мешку

-->

Хагер подтянул к себе сумку и запустил в нее сразу обе руки. Оленьи шкуры, несколько точильных камней разной формы и шершавости, письменные принадлежности, туба со свитками и разноцветные зелья. Основную же часть содержимого мешка воровки составляли кошельки. Хагер, пользуясь тем, что девушка прикрыла глаза и отдыхает, пощупал несколько наугад: один пустой, один полный - скорее всего с камешками, а не монетами. Воин не очень понимал в камнях и знал только то, что говорила игра. Если камень тусклый и мутный, но игра говорит, что это - алмаз, то так тому и быть. Но Сарф как-то обмолвился, что Руни продает украденные драгоценности по намного большей цене, чем та, которую предлагают завсегдатаи "черного рынка". Она знала толк в краже камней и толк в том, как их сбагрить. Самые дорогие она наверняка продавала в первую очередь, а мелкие оставляла на крайний случай.

Мешочек со змеями оказался в самом низу мешка. Хагеру пришлось потрудиться, чтобы достать его, заодно вытянув еще пригоршню других. С черной мягкой замши змеи, вышитые серебром, смотрели на Хагера рубиновыми глазами. Одна только эта вещица стоит приличных денег. Он уже собирался протянуть найденное Руни, когда взгляд зацепился за знакомую потертую кожу. Не может быть... Хагер разжал пальцы, выронил все, кроме узнанного кошелька. Наверное, не лежи внутри все его сбережения, он помнил бы кошелек не так хорошо. Но сейчас узнал все, даже узелки на шнурках-завязках.

- Откуда у тебя это? - Хагер приподнял руку с зажатой находкой.

- Я... Я не знаю... Украла, наверное, - она выглядела растерянной и безразличной.

- Украла?

Хагер вдруг отчетливо вспомнил момент, когда вор стащил его кошелек. Мальчишка, он запомнил мальчишку, но и Руни одевалась в мужскую одежду, была невысокой и щуплой. Не видя ее лица, он легко бы принял ее за мальчика.

- Это. Мой. Кошелек. - Хагер вколачивал в нее слова, словно гвозди.

Он ждал извинений, попыток успокоить себя или чего-то в том же духе. А вместо этого напоролся на еще один безучастный взгляд.

- На первых уровнях я обчистила много карманов. Откуда мне было знать, что с хозяином одного из них придется вместе сражаться.

- Нельзя просто так взять, забрать чужое и потом делать вид, что ничего не произошло. Там лежали все мои сбережения! Ты и в жизни плюешь на людей, если не знаешь их лично?!

Он и сам не понял, почему так завелся. Руни, с которой они разругались еще утром, отстранилась еще больше: ее взгляд стал морозным, лицо скрылось за каменной маской без единой эмоции.

- Откуда ты только взялся, такой правильный, - после долгого молчания произнесла она.

Сказала - как бритвой полоснула. Одним движением отобрала у него вещевой мешок - голос в голове сказал, что доступ к личным вещам персонажа Руни закрыт. Хагер отвернулся и отошел к костру.

Ночью он спал мало, ворочался с боку на бок и заснул, только когда в воздухе запахло рассветом. А когда рассвело, первым оказался в седле.

- И куда тебя нелегкая несет, - ворчала сонная Арагна, - не

поевши же.

- В седлах поедите, - бросил он.

***

О том, что шахты неподалеку, подсказал спертый запах разложения. Балибей говорил, что все поселения вблизи шахт оказались разрушены, а люди покинули их так поспешно, что даже не стали хоронить мертвецов.

- Ну и вонь, - сморщила нос Арагна. Она тщетно пыталась прикрыть лицо рукавом новой, купленной недавно туники, но было видно, что от вони эта мера не помогает.

- Надеюсь, тут нет собак - за время они могли одичать и привыкнуть к запаху человеческого мяса, - вставил Сарф.

- И попробовать его. Ты это хотел сказать? - поправила белобрысого Руни.

Он кивнул, а гэла ловкачки предприняла еще одну попытку сбросить всадницу со спины. Руни удержалась, натянула удила и что есть силы вдавила пятки в бока животного. Гэла издала протяжный вой, полный обиды и негодования.

Чем дальше они ехали, тем отвратнее становился запах. Стоило Хагеру подумать, что хуже быть не может, как игра доказывала обратное. Когда в придачу к вони стали попадаться изъеденные воронами тела, даже не слишком слабого на живот Хагера подвернуло. Арагна свесилась с седла, и ее стошнило. Следующим был Брандин.

- В следующий раз напомни мне, чтобы я не лез в игры с полным погружением, - произнес заклинатель, как только смог говорить. - Не думал, что соглашусь на такие пытки добровольно, еще и денег заплачу прилично.

Вопреки предположению Хагера, на мертвецах пировало вовсе не воронье, а другие птицы, размером куда больше - в пестром оперении и с крепкими широкими клювами. Птицы так плотно облепили все ближайшие деревья, что те стали походить на огромных многокрылых чудовищ. Хагер мог поклясться, что каждая из птиц с охотой полакомится и свежей плотью.

- Постарайтесь не спугнуть их, - на всякий случай предупредил он.

Стоило словам сорваться с губ, как птицы (словно ждали условного сигнала) сорвались с веток. Почти сразу собрались в стаю и закружили над головами путников. Шум крыльев оглушал, Хагер закричал остальным, что нужно поскорее рвать из деревни, но шум заглушил его голос. Гэлы беспокойно завизжали. Вандал забил копытом и ощерился, точно хищник. Через мгновение воин

увидел причину негодования скакуна: в его зубах, перекушенный надвое, болтался падальщик.

- Нуж... у...ос....ть ...оги! - Хагер услышал обрывки крика, но понять, кому он принадлежит, не смог. Да и какая разница - нужно спасать пятую точку, пока совсем не оглохли.

В дороге у него была возможность оценить, насколько гэлы быстрее лошадей, но теперь, встревоженные криками падальщиков, скакуны понеслись, будто за ними гнался лесной пожар. В какой-то момент Хагеру почудилось, что Вандал оторвался от земли.

-->
Навык "Верховая езда" повысился. Текущее значение: 4
-->

Но, стоило крикам немного стихнуть, как гэлы замедлили шаг. Когда воин оглянулся, поселка, с его воняющими покойниками и трупоедами, уже не было видно. Вскоре рядом показался Брандин, позади которого маячила Арагна. Потом подтянулся Сарф: он выглядел так, будто его лицо отхлестали еловыми ветками.

- Они набросились на нас, - со злостью проговорил лучник. - Я думал, Руни ускакала вперед. Я был уверен, что видел ее гэлу... - он перебил сам себя. - Нет, сначала она была впереди, потом отстала, а потом... Чертова мать, я не помню!

Хагер обернулся снова, выждал немного - вдруг ловкачка появится? Мгновение, второе, третье...

- Надо вернуться за ней, - настаивал Сарф.

- И потерять еще кучу времени? - выпалила Арагна. Слишком быстро, словно знала о его просьбе и приготовила на нее единственно приемлемый аргумент.

- Какое, к драной заднице, время?! - Лучник завелся с полоборота. - Ей нужна наша помощь!

- Мы не бросаем своих, - прекратил споры Хагер.

Гэлы, слишком нервные из-за криков падальщиков, не желали возвращаться. Даже более или менее послушный хозяйской руке Вандал пятился и норовил повернуть, стоило Хагеру поторопить его. Арагна продолжала ворчать.

Сарф поехал первым. Он то и дело свешивался, склонялся чуть не к самой земле, выискивал следы. И не находил. Скоро на небе показались обрывки тучи падальщиков, но ни ловкачки, ни следов ее гэлы не было видно. А потом Хагер услышал голос, который сказал то, чего воин ожидал услышать меньше всего:

--->
Персонаж Руни покинула вашу группу
--->

Нет, не может быть!

- Это глюк, это невозможно! - должно быть, Сарф крепко матерился, потому что часть его слов игра беспощадно заглушала.

- Что случилось? - будто невзначай спросил Хагер.

- Тупее вопроса не смог придумать? - Сарф нервничал.

Что произошло? Не может быть, чтобы она решила покинуть группу добровольно. Слишком удивленным и обеспокоенным выглядит лучник - вряд ли он настолько хорошо притворяется? Да и с каких это пор лучники стали хорошо блефовать? Вот Руни - другое дело. Она бы облапошила их всех и глазом не моргнув, но зачем? Воин потянулся за мешком, но тут же одернул руку - нет, ерунда.

- Я бы на твоем месте проверила, - отозвалась Арагна. Жест был слишком очевидным, чтобы ведьма не заметила его.

Хагер сделал вид, что не услышал ее слов.

Когда стало ясно, что идти вперед - значит, навлекать на свои головы падальщиков, - заговорил Брандин:

- Мы можем потерять еще кого-то, - сказал он, - это неразумно. Руни, если она жива, знает, куда мы направляемся. И придет.

"Если она жива..." Что за бред?! Конечно, она жива!

Хагер разрывался между желанием немедленно разыскать ее и голосом разума, который говорил, что Брандин прав. И все же он не спешил уходить.

- Я не оставлю ее одну, - упрямо сказал Сарф. - Не думал, что вы такие трусы.

- Трусость тут ни при чем, - осадила его ведьма. - Бесполезное геройство... - она осеклась, прочистила горло кашлем и прибавила. - Геройство - удел смертников. И сами погибнем, и ее не спасем. Если, конечно, еще есть кого спасать.

- Дорогу знаете, - проговорил Хагер. - Задание выполнять надо, как ни крути. Иначе голов не снесем. Да и с крыланами всем рисковать не дело. Так что... Отправляйтесь дальше. Меня не ждите. Если что - догоню.

- Совсем тронулся крышей! - закатила глаза Арагна.

- Может и тронулся! - отрезал воин и развернул скакуна.

- Только задание брал ты и с выполнять его без тебя могут возникнуть трудности, - окликнул его Сарф.

Хагер выругался сквозь зубы.

- Так что вы - в пещеры, я - на поиски Руни. Постарайтесь не облажаться без нас.

- Найди ее... - проговорил воин.

Сарф криво усмехнулся и направил своего гэла прочь.

- Нужно ехать дальше, - пробубнил Хагер. В горле стоял ком, который мешал дышать и с трудом пропускал слова. Руни...

Воин пришпорил Вандала. Гэл, обрадованный тем, что его не заставляют соваться в гущу крикливой стаи, понесся вперед.

Если она жива, то выберется, непременно выберется. О другом Хагер старался не думать.

Вандал летел вперед, как будто боялся, что падальщики его догонят. Хагер ни разу не придержал его, не остановился посмотреть - следуют ли за ним спутники.

Горы, которые еще недавно только-только выползли на горизонте, с каждой минутой поднимались все выше. Вскоре воин разглядел густую поросль на их склонах и шапки облаков, нанизанные на пики, как кольца на пальцы. Когда Вандал стал заметно похрапывать от скачки, Хагер, наконец, остановил его. Он успел перевести дух, взъерошить пятерней волосы и заметить, что вокруг не слышно даже птичьего пения, прежде чем его догнали Арагна и Брандин. Хагер мысленно выругался: и как соваться в пекло втроем?

- Если я не ошибаюсь, игра рассчитывает уровень сложности мобов, исходя из количества человек в группе, - как будто прочитав его мысли, сказал Брандин.

- И у нас осталась часть зелий и свитки, - прибавила ведьма. Она уже колдовала "призрачные доспехи" на всех по очереди.

Хагер усмехнулся. В любом случае - придется сильно попотеть.

Он еще раз посмотрел на тоннель, в который им предстояло войти. В недра горы вела каменная арка, подпертая несколькими ветхими колоннами из гранита, и больше десятка деревянными. Последние выглядели относительно свежими. Вокруг хода валялся инвентарь каменотесов: кирки, веревки; фонари, закованные в решетки, почерневшие от сажи. И несколько белоснежных человеческих скелетов. Если Балибей не врал - а зачем ему врать? - то с момента нападений прошло совсем немного времени. Мертвяки вряд ли сгнили бы за такой короткий срок. Краем глаза воин заметил гадливость на лице Арагны.

-->

Вы стали объектом заклинания "Благословение"

-->

- Гэлов придется оставить здесь, - с неохотой сказал Брандин.

- Только громко не плачь по этому поводу, - поддернула его Арагна.

Хагер подошел к самому краю арки, когда его остановил голос:

-->

Вы входите в опасную зону. Вы не сможете покинуть ее, пока не выполните сюжетную часть. Пожалуйста, подтвердите свое согласие

-->

"Согласен", - на автомате выбрал Хагер.

-->

Ожидайте, пожалуйста, игра выберет оптимальный уровень сложности... Уровень сложности определен, как "Тяжелый"

-->

Не успел воин подумать, что "Тяжелый" их наверняка похоронит, как его обнял влажный туман. На несколько мгновений стало темно и душно, а потом в ноздри постепенно проник запах сырости, грибов и гари. Воин не шевелился еще какое-то время, ожидая, пока глаза привыкнут к темноте, но его опередил Брандин.

- Да будет свет! - продекламировал он и зажег фонарь. Один из тех, которые Хагер заметил около входа.

"Надо же, а я и не сообразил прихватить с собой один".

Желтый круг фонаря лениво отвоевал у темноты небольшой кусок шахты. Стены буквально лоснились от стекающей по ним густой черной жижи, похожей на мазут. Хагер не удержался и попробовал ее пальцем: маслянистая и жирная.

- Не могу понять, что за дрянь, - стараясь говорить вполголоса, пробормотал Хагер.

- Это кровь камня, - немного погодя, сообщила Арагна. - Игра говорит, что она бесполезна, но в моем искусстве Собирательства всего одна единица, а потому оно может не показывает всех ее свойств. - Она достала из мешка глиняный горшочек и соскребла туда немного маслянистого состава. - Пусть будет, вдруг пригодится.

- Судя по тому, что здесь этой каменной крови полно, вряд ли она ценная, - заметил Брандин.

- Дерьма летучих мышей тоже в обилии в фармовых пещерах, но продается оно по два золотых за грамм.

Хагер понял, что имела в виду Арагна: многие заклинания и алхимические рецепты требовали компонентов, которые не всегда продавались в магазинах, а если и продавались, то стоили приличных денег. Разработчики предоставили игрокам возможность самим добывать компоненты. Такие области игроки и называли фармовыми - места, где добывались необходимые компоненты или ценный лут.

Было решено, что возглавит отряд Хагер, следующей шла Арагна с фонарем, а замыкал цепочку Брандин. Проход был не настолько узким, чтобы по нему нельзя было пройти вдвоем. Однако большую его часть перекрывали обломки рухнувших опор, кучи обрушившейся породы и перевернутые вагонетки.

- Странно, вокруг пещеры полно костей, а тут - ни одного мертвяка, - обратил внимание Хагер.

- Наверное, местная живность пировала, - попытался пошутить Брандин. - Везет нам на пещеры. Надеюсь, тут не будет тех недомерков, с ржавыми ножами.

Воин не разделял его веселья. Глупо отмахиваться от очевидных фактов. Каждая деталь, пусть и незначительная, вполне может в будущем сыграть важную роль. А тут деталь немалая. Хагер склонялся к мысли, что отсутствие мертвецов - подсказка, на которую стоит обратить внимание.

- На всякий случай приготовьтесь к встрече с нежитью, - сказал он.

- Уже, - отозвалась Арагна.

Проход свернул в сторону. Потолок навис мрачной каменной глыбой, подавляя. Хагеру, как самому высокому и плечистому, пришлось нагнуться. Через пару десятков шагов его одежда пропиталась "кровью камня". Сразу стало жарко. Казалось, его впихнули в резиновый костюм на несколько размеров меньше нужного. Нехорошее предчувствие крепло.

- Эта дрянь даже в рот мне попала, - громким шепотом возмущался Брандин. - Как будто в паутине, наверное, и рук поднять как следует не смогу.

- Тише ты, - шикнула на заклинателя Арагна. - И так срань на душе, ты еще ноешь.

Не успела она закончить, как откуда-то спереди раздался царапающий звук. Хагер остановился, дал знак остальным молчать и не двигаться. Даже пламя в фонаре на несколько мгновений перестало трепыхаться.

"Пронесло?"

Звук повторился вновь, более громкий и настойчивый.

- Что еще за ерунда? - произнесла Арагна.

Краем глаза Хагер заметил, что она приготовилась творить заклинание.

- Не спеши, - придержал он ведьму. - Неизвестно, что это такое. Может быть, если мы его не тронем, оно не тронет нас.

"Сам-то в это веришь?"

Звук повторился, заставляя Хагера попятиться. Кто бы или что бы ни издавало его, оно шло прямо на них. Толчок пола в ноги, еще один. Маслянистая кровь камня пошла волнами, несколько сгустков шмякнулись на пол, один упал Хагеру на сапог. Стены задрожали. Не будь Хагер уверен, что они в шахте, подумал бы, что их проглотила сверхгигантская тварь.

Первой тряску не выдержала Арагна: ведьма сплела заклинание молнии и швырнула трескучий шар в стену. Насколько знал Хагер, молнию ведьма изучила только на одиннадцатом уровне. До того качала огненную стрелу, намереваясь взять куда более мощное заклинание - огненный шар.

Шаровая молния вяло вспыхнула бирюзовым и почти сразу застряла в "крови камня". Черная слизь переползла на нее, проглотила. Несколько секунд шар топорщился на стене, как будто нарыв, но вскоре рассосался. Стены продолжали трястись, а к звукам, которые доносились спереди, прибавился тонкий свист.

- Эта штука поглощает магию! - выкрикнул Брандин.

Хагер мысленно послал его подальше - теперь их найдет даже слепой.

Воин почувствовал, как Арагна придвинулась к нему ближе - боится, но лучше язык откусит, чем признается. Сукина мать, угораздило же идти в смертельную локацию с дрянью, поглощающей магию, в компании с двумя магами.

Свист стал вестником появившегося существа. Хагер догадался, с кем придется столкнуться, едва увидел лохматую ногу, которая втиснулась в коридор. Паук!

Арагна не смогла сдержаться и сквозь стучащие зубы прошептала:

- Хагер, убей его. Убей! - Последнее слово сквозило надрывом.

- Не суетись, - других слов ободрения не нашлось.

Размер паука, судя по лапам, гигантский. Такой нависнет и станет жалить, пока они будут пытаться достать его на расстоянии.

- Что делать будем? - было слышно, что Брандин изо всех сил старается остаться храбрым, но получается у него паршиво.

- Выживать, видимо, - попытался пошутить Хагер.

Между тем, мохнатое чудовище протиснулось в коридор почти наполовину. Хагер заметил на конце каждой его лапы по острому когтю, а жвала выглядели гладкими и отполированными, словно выкованными из серебра. Не исключено, что так и есть. Паук продолжал свистеть, с каждым разом все громче, и промежутки между свистками стремительно уменьшались. Когда его тело протиснулось еще на пару лап, стены не выдержали: даже сквозь черную жижу проступили глубокие разломы. Хагер едва успел отскочить от полетевшего в него камня. Осколок глубоко вонзился в землю.

"Попал бы в голову - череп треснул бы, как тыква".

- Оно расчищает себе путь! - продолжала трястись Арагна. Ведьма снова и снова пыталась колдовать, но магические сгустки срывались с ее ладоней, как опавшие листья, притягивались стенами и исчезали в густом месиве.

- Я попробую обойти его сзади! - крикнул Хагер.

Отчаянный и безумный поступок, почти наверняка обреченный на провал. Но если выгорит - он сможет нанести несколько прицельных ударов, пока тварь развернется. Вот только Арагне и Брандину придется взять удар на себя. Черт! Но других идей нет.

Хагер предпринял первую попытку: двинулся на паука, прикрываясь щитом. Правда, проку от него будет столько же, сколько от фигового листа, которым прикрыли известное место. Воин приблизился на расстояние нескольких метров, как раз собирался нырнуть между ногами монстра, когда паук атаковал. Вряд ли этот удар был осознанной попыткой причинить вред: смазанный и недостаточно точный. Хагер прикрылся щитом - острый коготь паучьей лапы ударил в стальную поверхность - та прогнулась, а дерево под металлом пошло трещинами. Через мгновение паук атаковал снова, на этот раз прицельно. Хагер опять заслонился, попытался ударить в ответ. От удара щит растрескался еще сильнее, почти развалился.

Что за хрень? Щиты разлетаются, точно их из фольги изготавливают!

- Мне не пройти! - крикнул Хагер, отступая. Каким бы бесполезным не был теперь щит, с ним он чувствовал себя увереннее.

- Мы отвлечем его! - заорал Брандин. Заклинатель понял, что задумал напарник, потому что вслед за этим принялся громко ругаться. Половину слов игра беспощадно глушила.

Паук заворочался сильнее, неуклюже втиснул в коридор пятую лапу и клацнул жвалами. Звук при этом получился самый что ни на есть металлический. Клещи, подумал Хагер, шмыгнув

под живот паука. Если схватит - перекусит, как сучок.

"Посмотреть", - приказал игре Хагер. В листе моба не было почти ничего, кроме вопросительных знаков. Только в строчке имени, рядом с "Хинима" и идентификатором самца, ярко-алым пылала звезда - маркировка босса.

"Не успели зайти - напоролись на босса. Веселенький квест".

Самым страшным и опасным оказалось проскочить мимо головы паука. Хинима засвистел нарочито громко, развел жвала и поднял одну из передних лап. Поднял - и тут же опустил. Коготь проткнул землю в нескольких метрах от воина, и это придало Хагеру уверенности. Не так уж он меток, этот босс. Со жвалами оказалось значительно сложнее. Россыпь сотни бусиноподобных глаз смотрела на Хагера с нескрываемой жадностью. Голова, необычайно маленькая для таких клешней, поворачивалась на малейшее движение человека. Он только-только дергался в сторону, а паук уже поворачивал жвала в нужном направлении. Однажды воин чуть не угодил в них. Острие металлического "крюка" напоролось на броню. Хагер рванул от него со всех ног.

-->
Навык "Легкая броня" повысился. Текущее значение: 10
-->

С брюха Хинима капала черная жижа. Даже не капала - лилась. Плотным потоком она падала на Хагера, впитывалась в промасленную грязную одежду.

-->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Замедление"
Скорость вашего передвижения снижена на 40%
-->

Он надеялся преодолеть расстояние раза в два быстрее, но ноги тонули в жиже, которая теперь была и на полу. Хагер поборол искушение попытаться дотянуться до паучьего брюха клинком. Достанет очень навряд ли, а привлекать внимание чудовища раньше времени - поставить крест на и без того шатком плане. В спину донесся полный боли крик ведьмы.

"Потерпите еще немного!" - мысленно ответил воин.

Каждый новый шаг приходилось отвоевывать: ноги липли к полу, подвижность падала буквально на глазах. К тому времени когда показался поворот из которого выполз Хинима, Хагер с трудом переставлял ноги. К счастью, здесь рухнула часть стены, и завал из грунта и камней стал чем-то вроде мостика, по которому

Хагер вскарабкался вверх.

Удача! Получилось!

Задница паука оказалась в большей досягаемости, чем Хагер мог надеяться, да и задние лапы мохноногого монстра порядочно застряли в "крови камня". Тот пытался выбраться, неуклюже переставлял то одну ногу, то другую, кромсал жижу когтями, но вряд ли от этого становился свободнее. Пусть небольшой, а бонус ему, Хагеру.

- Поторопись! - Голос Брандина доносился, как будто из-под толщи воды. - Эта тварь начала плеваться ядом!

Хагер, несмотря на мольбы товарища, решил не спешить и выбрать наиболее подходящее для удара место. Каменный мостик ходил ходуном, а для основательного замаха нужна твердая опора, иначе он рискует не удержать равновесие. На то, чтобы найти устойчивое место, понадобилось несколько секунд.

Арагна снова закричала.

Хагер перехватил меч второй рукой, направил его так, чтобы острие смотрело на мохнатую задницу, - и ударил.

-->
Вы успешно применили умение "Проникающий удар"
-->

Клинок вошел наполовину. Хинима дернулся, издал длинный шипящий свист. Было бы чем - Хагер заткнул бы уши, лишь бы не слышать эту мерзость. Вслед за криком паук попытался повернуться: его задница опустилась вниз, потянула за собой меч. У Хагера остался миг на то, чтобы решить, как поступить дальше: отпустить рукоять и остаться безоружным - или прыгнуть следом, в никуда. Он выбрал второе. Обхватив рукоять как можно сильнее, прыгнул на босса. Тот как будто предвидел прыжок - мигом толкнулся вверх, чуть не припечатав воина о потолок коридора. Хагер сполз ногами, и теперь болтался на заднице паука, держась за рукоять, как за спасительную соломинку. Под весом его тела меч опускался вниз, вспарывая брюхо с противным чавканьем: покрытая липкими колючими волосками кожа расходилась и заворачивалась, уступая под натиском мяса. В ноздри Хагера ударил кислый запах.

-->
Вы нанесли критический удар
Вы успешно применили искусство "Знание мира"
-->

- У него слабость к своему же яду! - прокричал воин. Теперь он видел хотя бы часть характеристик босса.

"Интересно, как нам это поможет? Вырвать ему клешни и затолкать куда поглубже - наверняка поможет. Вот только вряд ли получится исполнить".

- Здесь полно его яда! - в ответ прокричал Брандин. - Может, обмакнуть в него оружие?

Хагер не успел ответить - паук снова дернулся, на этот раз агрессивнее. Ладони стали мокрыми, предательски заскользили по рукояти. Не успел воин опомниться, как нашел себя лежащим на полу, спиной, плечами и ступнями увязшим в жиже. Подняться из такого положения - тот еще подвиг. Постараться при этом не попасть под коготь Хинима - хардкор.

Паук попятился, да так ловко, что к тому времени как Хагер поднялся на ноги, железные жвала оказались как раз у него над головой. Хинима развел их, обнажая ярко-алую пасть. Воин откатился за миг до того, как паук выплюнул яд. Вопреки всем шаблонам, сгусток оказался не зеленым, а темно-красным и не зловонным. Не шипел и не пузырился.

"Теперь еще и безоружный".

Паук наступал: все, что оставалось Хагеру, - кататься по полу и надеяться, что босс и дальше будет "мазать". Но вскоре он понял, что делает только хуже: с каждой секундой жижа обволакивала его, лезла в глаза и рот, как живое существо. Только чудом яд все еще не проник в собственное тело. Единственным спасением виделась груда камней, в которую превратилась развороченная пауком стена, но и ее тварь частично успела раскидать. Чтобы добраться до сухого островка, пришлось чуть ли не зубами вгрызаться в землю. Во рту стало липко, как будто накормили смолой.

-->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Замедление"
Скорость вашего передвижения снижена на 40%
-->

"Еще немножко, мне хоть бы до камней доползти, а там решить, что делать".

Хагер понимал, что уговаривает не себя, а свое тело, но мышцы от этого подвижнее не стали. Ухватиться за торчащий из стены деревянный обломок, вытянуть себя из липкой западни. Проще подумать, чем сделать.

- Хагер! Сверху!

Крик Арагны раздался слишком поздно. Мысль метнулась

от "перевернуться на спину" к "попытаться подтянуться еще раз". Хагер так и не узнал, что было бы, выбери он первое. Он подтянулся, обнадеженный тем, что рука ухватилась за устойчивую опору. Оставалось еще немного, дело на пару вздохов - потянуть себя... Но боль пригвоздила к полу. Никогда еще за все время в игре - даже когда пришлось столкнуться с Призраками - он не испытывал такой жгучей боли. Ее центр вспыхнул в пояснице, жарко запылал, вытравливая из тела остатки сил.

-->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Болевой шок"
Скорость вашего передвижения снижена на 40%
Наносимый вами физический урон снижен на 50%
Ваша точность снижена на 30%
-->

Хагер попытался противиться, но тщетно - руки и ноги больше не слушались его. Пальцы разжались, ноги свело так, что воина автоматически перевернуло на бок. Боль стремительно расползалась по телу. Скоро ему стало казаться, что она перемолола все кости и под кожей нет ничего, кроме кровавого месива внутренностей. Больно! Закричать, чтобы хоть немного избавиться от агонии. Но и от крика лучше не стало. Пусть все остальное тело наполнялось огнем - легкие, напротив, обдало льдом. В горле словно выросли иглы, с которыми приходилось бороться за каждый вздох. Боль не уменьшилась, а вскоре вспыхнула с новой силой. Что-то было в его спине, что-то острое, что проткнуло его, как мотылька. Лапа или одно из жвал? Какая, к тролльим кишкам, разница? Хагера подняло на добрых несколько метров. Или ему так только показалось? Сквозь алую дымку он смог рассмотреть расплывающиеся фигурки ведьмы и заклинателя.

- Отпусти его, поганая тварь! - орала Арагна. Орала так яростно, что теперь не верилось: еще несколько минут назад она жалась в комок от страха и просила помощи.

Брандин поддержал ее слова неудавшейся попыткой достать паука посохом: древко свистнуло в воздухе между передними лапами Хинима.

"Отлично, значит, я вишу на его клешнях", - пробилась сквозь боль первая законченная мысль. Хагер хотел освободиться, но не мог. Перед внутренним взором появилась собственная, стремительно тающая полоска "хитов", из красной превратившаяся в зеленую.

--->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Отравление"
Время действия эффекта: не ограничено
--->

Если ничего не изменится, жить осталось от силы минуту.

Находясь на грани отчаяния, Хагер попытался "снять" себя с железной клешни, но безрезультатно. Только ускорил момент смерти: полоска жизни стремительно уменьшалась.

--->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Кровоточащая рана"
Время действия эффекта: 1 час
--->

"Теперь понятно, почему Балибей с такой легкостью заплатил две с половиной тысячи золота. Проклятые разрабы - точно знали, что игроки из жадности клюнут на наживку. Жаль, не учли, что жадность может стоить реальной, а не виртуальной жизни".

Хагер уже начал прощаться с жизнью: вспоминать родителей, с которыми в последнее время общался только по праздникам; пару симпатичных девчонок, которых можно было бы сводить на свидание... Когда в полоске "хитов" остался совсем крохотный квадратик, раздался хлопок. Остальное произошло медленно, как будто кто-то снизил скорость игры. Хагер понял, что падает. Перед глазами вспыхнуло красное пятно - наверное, лужа собственной крови. Он закрыл глаза, приготовившись услышать "Игра окончена" или просто вырубиться, но вместо этого ощутил мощный приток сил. Тело стремительно впитывало алый туман живительной сферы. Рядом лежала еще одна. Хагер вскочил на ноги, машинально отметив, что больше не замедлен. Хинима попытался схватить сбежавшую жертву, но воин увернулся. Прыгнул, по пути подхватив вторую сферу. Полоска хитов заполнилась на две трети, но все еще оставалась зеленой.

"Использовать антидот!" - отдал мысленный приказ. На руке появилась бутылочка, светящаяся желтым. Хагер на бегу выдернул пробку и выпил содержимое. Полоска хитов снова стала красной. В отличие от живительных склянок, антидот разрешалось принимать и во время битвы.

- Я треснул его по ноге! Не знаю, как это получилось, но крит! Я нанес ему крит! - Брандин ликовал так, словно босс лежал поверженным у их ног. Он помахал посохом, оба конца которого были густо испачканы паучьим ядом.

Хагер быстро оценил ситуацию. Все оказалось не так печально, как он думал полминуты назад. Полоска жизней Хинима была на треть пуста, сам паук лишился когтя вместе с куском лапы. Отрубленную конечность Хагер подхватил и положил себе не забыть спросить заклинателя, как он умудрился оторвать ее посохом. Коготь достаточно острый, а сама лапа длиннее посоха Брандина. Ею шансов достать паука будет больше. Пока Арагна и заклинатель отвлекали босса, Хагер испачкал коготь в яде и выступил вперед.

- Ну, давай, попробуй взять меня снова!

Дурацие слова, но они приободрили.

- Слышал, тварь, ты нами подавишься! - воодушевилась Арагна.

Паук опустил голову, выплюнул еще порцию яда, но промахнулся. Зато Хагер воспользовался моментом и, словно косой, с размаху ударил его по соцветию глаз. Хинима запищал, попятился, но не прекратил атаковать. Половина его глаз лопнула и растеклась по морде.

-->

Вы нанесли критический удар

-->

Хагер не дал себе возможности расслабиться. Снова и снова, вторя атакам Брандина и ведьмы, он бил паука. Несколько раз тот умудрился схватить Арагну, но они успевали отбить ее раньше, чем паук наносил значительный урон. В чем Хинима был силен, так это в отравлении. До конца боя каждый из игроков по несколько раз использовал антидот. В этот раз игра расщедрилась на сферы здоровья, и все равно, когда Хинима издох, игроки оставались лишь с частично заполненными шкалами здоровья - неплохо, учитывая пессимистический настрой в начале боя.

-->

Ваш уровень повысился. Текущее значение: 12

Вы получили одну единицу характеристик

Вы получили одну единицу умений

Ваше сопротивлении яду увеличено на 10%. Время действия: постоянно

-->

Полоска жизней заполнилась до максимума.

- Честно говоря, в какой-то момент я подумала, что нам не выжить, - сказала Арагна, рассматривая поверженное мохнатое

тело.

- А я так вообще все время думал, - сознался Брандин и развел руками.

Хагер промолчал. Сколько раз он успел попрощаться с жизнью? И сам не помнил. Распределение параметров выполнял на автомате. Единицу в телосложение. Взять новое умение: "оглушение". Увеличенное сопротивление яду - это очень хорошо. Похоже, паучище "поделился" со своим неудавшимся ужином.

Ведьма подступилась к пауку со склянками и успела собрать несколько порций яда, прежде чем туша задымилась, а потом вспыхнула призрачным светом. Ненадолго в коридоре стало светлее. Не прошло и минуты, как мертвая тварь превратилась в горку пепла. Арагна выругалась, пнула ее ногой: пепел осыпался, обнажив край золотого сундука.

- А я чуть было не обиделся, что нам и копья не дадут за этого крокодила, - сказал Брандин.

Хагер знал: все они видят одно и то же, но содержимое сундука для каждого будет своим. Он не торопился, дал друзьям первыми собрать добро. Судя по угрюмому лицу Брандина и улыбчивому лицу Арагны, Игра угодила не всем. Хагер не надеялся получить что-то стоящее - давно ему не выпадало ничего такого, отчего действительно приходишь в восторг. Найдя же в сундуке меч, воин мысленно отметил, что куда больше порадовался бы новой броне.

"Посмотреть", - устало приказал Игре.

-->
Смертоносец. Урон 25-40
+3 к силе
+3 к телосложению
Особые свойства: не определено
-->

"Использовать свиток идентификации", - как ни старался Хагер сдержаться, надежда задрожала в нем, как струна. Меч был двуручным - тяжелым. Если использовать его, то соответствующий навык придется качать с нуля. Плохо... плохо... хотя, если вещь стоящая... все равно не стоит зацикливаться на одном виде оружия.

Длинное лезвие пульсировало алым, словно кто-то разогревал его изнутри, рукоять простая, обернутая светлой кожей, на ощупь приятная и теплая. Сам клинок тонковат для двуручника. Хагер впервые видел такой хрупкий двуручный меч. И все же, стоило взять его в обе руки, по телу прокатилась волна

уверенности: Смертоносец не сломается, даже если на него уронить скалу.

-->

Особые свойства:

"Забирающий жизнь" - каждый успешный критический удар заряжает меч. Следующая атака с вероятностью 50% будет смертельной.

Время действия заряда: до первой успешной смертельной атаки

Комплект: входит в набор "Черный ангел"
Остальные предметы набора: неизвестно
-->

Хагер задержал дыхание, дал себе минуту переварить полученную информацию. Не может быть. Слишком большая удача. Воин изо всех сил обхватил рукоять, внутренне опасаясь: сейчас Игра сообщит, что произошел системный баг, - и меч растворится. Конечно, если так в самом деле случится, никакая хватка не поможет. Вслед за ликованием, которое сменило апатию, пришло веселье: хорош же он, наверное, со стороны, с новым мечом и дурацкой улыбкой ребенка, получившего подарок на Новый год на неделю раньше.

- Ну хоть кто-то стоящее отхватил, - заворчал рядом Брандин, который успел посмотреть инвентарь спутника. - А мне "счастье" привалило - воровская броня. На кой мне воровская броня?! Хотя неплохая - да...

- Отдай Руни, - машинально произнес Хагер. И настроение мигом ухудшилось.

- Зачем мертвецу броня? - Безразличие Арагны резануло слух.

Хагер закусил губу. Да будь оно все неладно! Мысль о том, что Руни нет в живых, посетила его второй раз, но на этот раз толкнула в грудь, как хорошо поставленный удар тяжеловеса. Радость от новой "игрушки" мгновенно испарилась.

- Арагна, пожалуйста, не говори так больше, - сказал он. - Если Руни... - сглотнул вязкий горький ком, - ... умер не набор пикселей или игровой персонаж - умер живой человек. Ты ведь знаешь, как это - терять здесь живых?

Ведьма рассвирепела - Хагер прочел это в ее взгляде за секунду до того, как она отвернулась. И там же прочел затаенную обиду из-за того, что посмел сравнивать. Но какая, едрить его мать, разница, если в обоих случаях погибли живые люди?

Погибли из-за ерунды.

- Нужно идти, - разорвал молчание Брандин, - хочу поскорее закончить квест и выбраться на свежий воздух. Не нравится мне эта могила. Не хочу, чтобы и мои кости здесь сгнили.

Хагер повертел Смертоносец в руке, прикидывая, как его носить. И тут же вспомнил: то, что невозможно в реальном мире, возможно в виртуальном. Не успел он подумать об этом, как обнаружил на себе пару ремней, туго стянувших грудь. Ловким движением заложил меч за спину: с мягким звуком, точно шепот девушки, Смертоносец лег в ножны. Хагер покрутился, присел и подпрыгнул, махнул руками - никакого дискомфорта. Мысленно хмыкнул, представляя, как выругались бы реконструкторы и вообще знатоки истории средних веков, увидев такую заезженную ересь.

За поворотом, из-за которого недавно выполз паук, оказалось просторное и сырое логово. На стенах и потолке висели липкие кружева паутины. Впрочем, кружевами их можно назвать с натяжкой - скорее, канатными сетями, такими толстыми были нити. На них, как бусы, висели прозрачные капли. Каждая размером с человеческую голову.

- Даже не думай, - остановил Брандин Арагну, когда ведьма недвусмысленно потянулась к одной из них. - Оно точно ядовитое.

- Дурень, это приманка.

Хагер решил не вмешиваться. Хочет совать руки во всякое дерьмо - пусть сует. Она достала из магического мешка кожаный футляр с инструментами, из которого взяла несколько палочек-лопаток и деревянную емкость небольшого размера. Туда собрала немного жидкости: та оказалась менее густой, чем могло показаться на первый взгляд.

- Это очень ценный компонент, - сказала Арагна немного погодя. Ее глаза загорелись, и сама ведьма стала похожей на кошку около миски со сливками. - Его можно выгодно продать и использовать тоже. Правда, среди нас некому.

- Нам платят по пять сотен золотом не за то, чтобы мы собирали паучью слизь, - напомнил Хагер. Не хотел вмешаться, но пришлось.

Арагна пожала плечами, всем видом давая понять, что сделает так, как задумала, а они, если хотят, пусть идут дальше без нее. Хагер мысленно махнул на нее рукой и, пока ведьма собирала паучью слизь, осмотрел пещеру. Из нее было сразу четыре выхода, один из которых перекрыл земляной оползень. Хагер потрогал землю пальцами - свежая, значит, оползень

случился совсем недавно. Воин подозвал Брандина, попросил его посветить в следующий выход: небольшой узкий коридор через несколько метров заканчивался железной дверью. Даже с того места, где стоял Хагер, были видны многочисленные навесные замки на трех железных же щеколдах.

- Посвети ближе, я посмотреть хочу.

Воин подошел к самой двери и осмотрел замки - их покрывал толстый, нетронутый слой пыли. Если дверью и пользовались, то очень давно. Хагер насчитал пять замков, каждый из которых, как ему показалось, требовал особенного ключа. Что могут охранять с такими предосторожностями? Может быть, те самые кристаллы, о которых говорил Балибей?

- Не совался бы ты ближе, - напомнил о себе Брандин, - вдруг ловушка какая-то?

- Может быть. Пойдем, посмотрим, что в остальных.

"Было четыре, осталось два", - мысленно подсчитал воин. Перспектива по очереди шерстить каждый коридор и находить там неизвестно что, не вдохновляла.

Стоило подойти к следующему коридору, как пламя в фонаре потянулось к нему. Хагер почувствовал сквозняк, коснувшийся лица. Фонарь осветил лишь небольшую часть коридора, остальную прятала темнота. Последний коридор оказался похож на предыдущий, как брат-близнец.

- Предлагаю идти в этот, - сказал заклинатель.

- А почему не в тот?

- У меня чутье.

- Сказал бы я про твое чутье, только все равно цензура не пропустит.

- Можно подумать, у тебя есть подсказки, куда идти, - обиделся Брандин.

- Нет, - согласился Хагер, - скорее всего, в какой бы коридор мы ни сунулись, другие тоже придется исследовать. Видел те пять замков? Знаешь, что мы будем искать?

Брандин кивнул:

- Надеюсь, тот паук был последним.

- Уверен, что квестовый босс будет в несколько раз сильнее, - поспешил "обнадежить" товарища Хагер.

- Я готова. Надеюсь, вы осмотрели пещеру, пока я занималась полезным делом.

Арагна стояла рядом и с подчеркнутым нетерпением хмурилась. У Хагера оставалось несколько мгновений, чтобы решить, куда идти. А потом ведьма взорвется, и проблем станет еще больше. Он положился на великий авось и кивнул в сторону первого темного коридора.

Шли прежним порядком - Хагер первым, Арагна посередине и Брандин последним. Заклинатель порывался взять на себя роль проводника: мол, Хагеру уж раз досталось, как первому, но воин пресек его попытки на корню. Не то чтобы он не доверял товарищу, но даже идущая первой Арагна казалась ему более подходящей кандидатурой на эту роль. Впрочем, скоро вопрос первенства решился сам собой. Коридор постепенно расширился до размеров, когда игроки могли бы идти рядом, а не друг за другом. Эта часть шахты выглядела чужеродной, в сравнении с увиденным раньше. Стены здесь были куда крепче, потолок подпирали каменные арки, а на петлях в стенах кое-где даже висели фонари. Несмотря на протесты заклинателя, Хагер зажигал все, в которых осталось масло. Каким-то нутром чуял, что не просто декораций ради они здесь висят.

- Теперь каждый мертвяк в этой шахте знает о нас, - в который раз повторил Брандин в ответ на попытку Хагера поджечь фитиль следующего фонаря.

- Не говори под руку, а то опрокину на тебя горящее масло, - пригрозил Хагер. Если бы все было как раньше - просто игра и фальшивая боль - давно бы так и сделал. - Мы же не шумим. Сейчас, по крайней мере. А что - свет? Кто его видит?

Коридор закончился развилкой: часть его уходила дальше, а часть поворачивала направо. Хагер всегда старался следовать золотому правилу: держись одной стороны - и рано или поздно выйдешь туда, откуда начал. Он решил, что правая его вполне устроит, и, не спрашивая остальных, повернул в ответвление. Снова узкая кишка, в которой пришлось идти плотным гуськом.

- Мне кажется, или впереди что-то светится? - спросила Арагна.

- Светится, - подтвердил Хагер. Он заметил желтое пятно дрожащего света сразу, стоило повернуть.

- Как думаешь, что это может быть? Выжившие?

- Возможно, - у Хагера не было правильного ответа.

Балибей говорил, что ни каменотесы, ни посланные в шахту наемники не вернулись. Некоторые, узнав об опасности, могли успеть спрятаться в каком-нибудь подсобном помещении, где и перебивались все это время. Со слов хозяина Самоцветной гильдии, прошло не так много времени: если выжившие по счастливой случайности запаслись сухарями и водой и расходовали еду экономно, то вполне могли дотянуть до этих минут. Или, мысленно хмыкнул Хагер, это очередная приманка: какой-нибудь светящийся комок на усах гигантской многоножки. И они, как овцы, идут на его "зов". Первый вариант воину нравился больше, но со Смертоносцем за спиной он чувствовал

себя увереннее, случись вариант второй.

Когда они прошли еще с десяток шагов, стало очевидно, что никакой гигантской многоножки нет, а есть арка, вся увешанная коконами. Они-то и светились: одни горели постоянно, другие - мерцали с различными интервалами и частотой. Хагер невольно засмотрелся на один такой кокон, прищурился и с силой заставил себя оторвать взгляд.

- Эти штуки... - говорил он тоже с трудом, язык ни в какую не желал шевелиться, стал жестким, как заветренный пластилин. - Не смотрите на них, они как будто...

--> *Вы находитесь под влиянием эффекта "Гипноз"* -->

Хагер тряхнул головой. Надо думать, сейчас в голове прозвучит команда, которую он бросится исполнять. Время шло, но каманды не было. Впрочем, воздух вокргу стал тягучим и плотным.

Послышалась возня, после чего в один из коконов полетел огненный плевок. Кокон скукожился. Огонь жадно облизал его соседей, после чего вернулся дожевывать самое первое "угощение". Внутренности кокона обнажились, сквозь затухающие языки пламени стал виден кусок кости, вслед за которым появилась маленькая остроносая голова. Летучая мышь? Хагер никогда не видел их достаточно близко, чтобы судить о сходстве с полной уверенностью, но существо в коконе более всего походило именно на летучую мышь.

- Кажется, огонь не причиняет ей вреда, - сказала Арагна, настойчиво протискиваясь вперед Хагера.

Вопреки его предосторожности, она не побоялась подойти ближе и посмотреть на существо. И не похоже, чтобы мерцание коконов хоть как-то порабощало ее.

- Если это не что-то сверхважное, предлагаю продвигаться дальше, - сказал Брандин.

- В пещерах с боссами, да еще и тяжелого уровня сложности, ничего не бывает просто так, - сказала Арагна.

Она достала тонкую деревянную палочку и потрогала ею существо. Хагер приготовился услышать писк или хлопки крыльев, но ничего не произошло - создание в обгоревшем коконе даже не шелохнулось. Арагна ткнула в тельце сильнее, но и это не произвело никакого эффекта.

- Похоже, оно крепко спит, - с сомнением произнесла она. Потом подошла к коконам, до которых не достало ее колдовство,

и, приноровившись, просунула палочку в один из них. Делала это с аккуратностью, как будто клала голову в пасть дракона. Когда достала палочку обратно, даже не очень внимательный Хагер заметил, что та покрыта белой субстанцией, похожей на жидкую сметану. Арагна понюхала ее, потом растерла немного между пальцами. - Это "белый сон", основной компонент чуть ли не всех местных наркотиков. Они не спят, они одурманены. И я даже знаю, кем и для чего, - последние слова ведьма произнесла с подчеркнутым пессимизмом.

- Еда для паучат, - догадался Хагер.

- Но тот паук был самцом! - напомнил Брандин.

- Где-то в пещере ходит заботливая мамаша, которая приготовила угощение для своего выводка. - Хагер подумал, что это была чуть ли не самая мерзкая новость с момента, как они вытащили из переделки Брандина. - Нужно уносить ноги, пока они не появились на свет.

- Оптимист ты, - усмехнулась ведьма. - Одного не пойму - откуда здесь столько "белого сна" - его добывают из единственного сорта деревьев, которые растут в окрестностях Стендара. В пещере ему взяться неоткуда. Хотя, возможно, местные пауки его тоже вырабатывают. Или это еще один баг.

Хагер склонялся к другому мнению, но озвучивать его, не имея доказательств, не стал. Но если все подтвердится - станет понятно, почему толстяк Балибей так хотел избежать вмешательства местных.

- Пойдемте отсюда, толку - глазеть, - снова поторопил Брандин.

Хагер, стараясь избегать прямого взгляда на коконы, срезал один и спрятал его в магический мешок. Игра сообщила, что у него в инвентаре появился "забальзамированный нит". Для каких целей его использовать и прочая полезная информация пряталась за лесом вопросительных знаков.

Гипноз отступил, мир снова вернулся в привычное состояние.

Когда арка с коконами осталась позади, Арагна все-таки вкрадчиво спросила, для чего ему понадобилось это существо?

- Знаешь, этот компонент запрещен, и, если тебя с ним поймают, ты займешь то место, где недавно гостил Брандин. И мы вместе с тобой, - добавила она.

- Я не собираюсь становиться местным наркодилером.

Конечно, она рассчитывала на более развернутый ответ, но Хагер предпочел не мутить воду раньше времени. В конце концов, в этих пещерах может хозяйничать не только Самоцветная гильдия.

Коридор снова вильнул, и они снова повернули направо. Стены здесь выглядели совсем свежими и гладкими, как будто после прохождения высокотехнологичной бурильной техники.

"Не человеческими руками это сделано", - подумал Хагер.

Фонари стали попадаться реже, а потом и вовсе исчезли. Ведьма наколдовала Светоч.

Вскоре игроки вышли к круглому залу. На потолке висел крюк с фонарем, но даже высокий Хагер не смог его достать.

- Направо пойдешь - коня потеряешь... - процитировал Хагер, рассматривая три абсолютно одинаковые двери - по одной на запад, север и восток. Все три обиты железом, достаточно крепким на первым взгляд, и нет ни малейшего намека на то, какую открывать первой.

Арагна попыталась снова пролезть вперед, но Хагер отодвинул ее.

- Здесь наверняка есть ловушка, возможно, даже не одна.

- Но проверить двери нужно все равно, - пожала плечами ведьма.

- Потому я пойду первым - жизней у меня больше. То, что меня поцарапает, тебя покалечит.

Хагер выбрал восточную дверь, подошел к ней и перевел дух: на голову ничего не свалилось - и то хорошо. Ручка на двери - кованая полоска железа, словно бы прилепленная к листу обивки. Воин взялся покрепче, потянул ее на себя - ничего. Потом толкнул - безрезультатно. Он отошел на несколько шагов, разбежался и налег на нее плечом. На этот раз дверь дрогнула, подсказывая, что открывать ее следует грубой силой. Плечо заныло так, что зубы свело болью.

- Ты бы осторожнее... - попыталась предупредить Арагна.

- У тебя есть другие варианты?

Не дождавшись ответа, воин снова разбежался и снова налег на дверь. Послышался треск досок под листами железа. Между дверью и стеной образовалась заметная щель. Ведьма предложила попробовать просунуть в нее руку, но Хагер рыкнул в ответ.

- Откусят руку - будешь знать! - сказал он и предпринял третью попытку. Удар получился такой сильный, что перед глазами воина вспыхнули искры.

Усилия, однако, не пропали даром. Дверь скрипнула, прогнулась, пытаясь выстоять под натиском, но уступила.

Слишком поздно Хагер заметил вспышку света. Но даже если бы заметил вовремя, вряд ли успел отпрыгнуть. Воин машинально закрылся руками и почти сразу почувствовал острую боль в ладонях. Он попытался увернуться, догадываясь, что

угодил в ловушку, но ничего не получалось.

--> *Вы находитесь под влиянием эффекта "Оглушение"*
Скорость вашего передвижения снижена на 95%
Наносимый вами урон снижен на 95%
Время действия эффекта: 5 минут
-->

Сзади кричала Арагна.

Игра беспощадно глушила ругательства заклинателя.

Треклятое оглушение! В который раз оно выбивает из колеи?

О том, что эффект ловушки закончился, сообщила тишина. Даже товарищи по команде молчали. Воин рискнул убрать от головы руки. Скрипнув зубами, сломал и выдернул из ладони стрелу; следом за ней избавился от той, что насквозь прошила голень. Штук пять застряли в кольчуге, лишь оцарапав кожу. Хагер оценил полоску жизней: не так плохо, он потерял только четверть. Ладонь, правда, беспощадно болела, а еще он прихрамывал на правую ногу.

- Целы? - Хагер бегло оценил состояние товарищей.

Как ни странно, меньше всех досталось Арагне. Она отделалась всего одной стрелой, да и та лишь царапнула ее щеку. В Брандине застряло четыре стрелы. Одна вошла в плечо, и на торчащее у самого носа оперение заклинатель смотрел, как черт на ладан. Он даже не пытался достать стрелы, так глубоко они засели. Хагер приказал ему не двигаться. Одну за другой, как занозы, он вытаскивал из друга куски древесины. Хорошо - без наконечников, иначе бы намучились. Некоторые пришлось тянуть с обратной стороны, предварительно обломав оперение, так глубоко они вошли в плоть. Когда со стрелами было покончено, Брандин выпил живительный напиток.

- Ну вас к драному ослу! - прохрипел он. - Когда будете ломиться в соседнюю дверь - скажите. Я постою в коридоре.

Хагер похлопал товарища по плечу и направился к распахнутой двери, за которой виднелись очертания комнаты. Заходить или нет? Смутно он вспоминал, что только магические ловушки обладают бесконечным количеством зарядов, а также ловушки, чей эффект невозможно измерить числом: волчьи ямы, например, или механические маятники. Не может же в этой быть несколько зарядов стрел. Но, на всякий случай, прежде чем зайти, он все же попросил товарищей отойти подальше. Сжав зубы, переступил порог. Ничего не произошло. Он переставил вторую

ногу и сделал еще шаг. Тишина.

- Можете заходить! - выкрикнул в зал.

Арагна пришла вместе с шариком света. Желтый огонь осветил скудное нутро комнаты: ни стола, ни шкафов - вообще ничего. Только по сундуку у трех стен да еще жаровня в центре.

- С сундуками я точно не мастер возиться, - поднял руки Брандин, как будто его заставляли их вскрывать. - Между прочим, Руни...

- ... не единственная воровка в Форсвейме, - закончила за него ведьма.

Хагер придирчиво осмотрел каждый сундук, стараясь не подходить ближе, чем на три шага. Ни следов на полу, ни отпечатка от гари на самих сундуках, ничего, что могло бы натолкнуть на мысли о ловушке. Воин попытался представить: что могло бы храниться в сундуках посреди шахты? Самоцветы, которые стоят целое состояние? Вряд ли бы их положили в помещение, дверь в которую выбил даже он, низкоуровневый воин. Вряд ли подобные помещения вообще пригодны для хранения чего-то ценного. Тем не менее, на двери стояла ловушка.

Думай не думай, а нужно решать - открывать сундуки или нет. Хагер еще раз посмотрел на полоску жизней: нет повода переживать, что он не переживет какой-то средней ловушки. Но если ловушка серьезная, он вполне может попрощаться с жизнью.

Хагер подобрал с пола первый же попавшийся камень и швырнул им в сундук. Ничего не произошло. Товарищи по команде, привлеченные звуком удара, прекратили перепалку, устроенную в споре: какого лешего они тут ищут, - и вопросительно посмотрели сначала на воина, потом на сундук. Хагер вздохнул, подошел ближе и взялся за крышку. Странно, но ни замка, ни замочной скважины на ней нет. И все же крышка не шелохнулась. Хагер даже не видел положенной щели, точно сундук цельный. Он потянул еще раз... и с удивлением обнаружил, что крышка просочилась сквозь пальцы, словно туман.

- Хагер, отходи! - выкрикнула Арагна. - Это мимик!

Он машинально отпрыгнул, потянулся за мечом. Рукоять двуручника оказалась в удобной для ладони досягаемости. Одно движение - и тонкое лезвие наконечником уставилось на стремительно меняющий форму сундук.

- Не трогай, не подходи к нему! - снова выкрикнула ведьма, когда воин попытался подступиться к "сундуку". - Мимики могут чувствовать твои мысли и принимать формы твоего страха.

Лучше бы она этого не говорила. Хагер помимо воли

сначала вспомнил о недавнем мохноногом боссе, потом о призраках. Мимик заметно оживился. Из той его части, которая только что была правой стенкой сундука, вытянулась настоящая паучья лапа. Крышка вздулась, начала принимать очертания головы призрака.

- Нужно отступать, - Арагна первой попятилась к двери.

Отступать перед каким-то сундуком, после того как они справились с огромным боссом? Хагер оценил обстановку: соседние сундуки не подавали признаков жизни. Мимик перестал менять форму и окончательно превратился во что-то, напоминающее эксперимент Франкенштейна. Наверное, он впитал в себя и страхи заклинателя, и страхи ведьмы: змеиная голова, крысиный хвост, фрагменты огненного элементаля.

Впрочем, получившееся чудище выглядело скорее комично и несуразно, нежели нагоняло страх.

"Ну нет, я от этой заразы удирать не стану".

Хагер поднял меч, принял удобную для удара стойку. В ответ на это Арагна обреченно застонала, а Брандин принялся бубнить заклинание.

-->
Вы стали объектом заклинания "Благословение"
Вы стали объектом заклинания "Каменная кожа"
Вы стали объектом заклинания "Призрачные доспехи"
-->

Внутренне Хагер понимал одну из причин, по которой намеренно ввязывается в бой: протестировать меч. Причем эта причина явно возвышалась над прочими. Как-то по-детски наивно, но теперь уж отступать поздно.

Мимик, похоже, понял, что попытка испугать провалилась и снова стал менять форму. Когда он закончил, то превратился в странное, похожее на зеленого человечка существо с длинными каплевидными пальцами, с которых стекали вязкие струйки белесого вещества. Существо оказалось чуть ниже Хагера, очень худым, с выступающими вдоль рук гребнями. Оно раскачивалось из стороны в сторону, открывало рот, отчего слизь между губами образовывала подобие растягивающейся решетки.

- Так оно выглядит в своей естественной форме? - не поворачивая головы, спросил ведьму Хагер.

- Я не уверена... Читала о них в бестиарии еще до глюка, там была картинка с ожившим сундуком и...

Закончить фразу ей не дал сорвавшийся с места мимик. Двигался он ловко и быстро: прежде чем воин успел сообразить,

куда подевалась сопливая туша твари, мимик успел оказаться у него за спиной и ударить. Удар получился слабым - Хагер даже боли не почувствовал. Воин быстро повернулся, ударил в ответ, но промахнулся - мимика уже и след простыл. Вот тебе и двуручный меч. Приходится платить скоростью за мощь.

Инициативу подхватила Арагна: ведьма как раз закончила с колдовством, и в сторону "сопляка" полетело ледяное копье. Свиток? Мимик принял копью грудью: прозрачное, словно стеклянное, острие выскользнуло из тощей спины. Хагер воспользовался тем, что противник перестал бегать, и обрушил на него меч. Лезвие, почти не встретив сопротивления, прошло насквозь, разделило мимика на два неровных куска. Существо странно булькнуло и почти мгновенно растаяло, превратившись в грязную лужу на полу. Хагер брезгливо отстранился, не желая испачкаться.

- Это все? - в голосе Арагны слышалось непонимание, - я же читала...

- Возможно, он был бы страшен, будь мы на пару уровней ниже, - предположил Хагер, хотя в глубине души и сам недоумевал. После паука, который чуть было не разделался с ними всеми, мимик, сдохший после двух ударов, выглядел ошибкой игры.

- Что ты еще про него прочитать успела?

Ведьма пожала плечами.

- Не помню, - сказала с досадой. Хагер чуть ли не впервые за время знакомства видел ее пристыженной. - Если бы помнила - сказала.

- Хватит причитать! - Корявая попытка Брандина успокоить девушку обернулась бедой. Арагна накинулась на него и влепила заклинателю затрещину.

Чем дальше, тем сильнее Хагер убеждался, что эти противоположности неравнодушны друг к другу: слишком уж сильно слова одного задевают другую - и наоборот.

- Я пока остальные сундуки проверю, - сказал он.

К счастью, сундуки не ожили, и ловушек на них не оказалось. Внутри одного лежали наполовину истлевшие книги. Одна рассыпалась до того, как воин успел достать ее из сундука, остальные предусмотрительно осмотрела Арагна - ее ссора с заклинателем улеглась столь же быстро, как и началась. После короткого знакомства с истлевшими пергаментами ведьма сказала, что ничего ценного они из себя не представляют. Помимо пергаментов, которые оказались в сундуке для всех троих, каждый вытащил что-то свое - по драгоценному камешку. После изучения добычи все трое пришли к выводу, что получили

почти равноценные вещи. Во втором сундуке Хагер нашел кошелек с двадцатью монетами, ведьме достался дешевый свиток.

- Что-то я не понял, что это... - Брандин озадаченно чесал то затылок, то щетинистый подбородок.

Хагер заглянул в инвентарь товарища. Предмет, о котором говорил заклинатель, выглядел действительно странно: серебряные и золотые кусочки металла, торчащие из черного камня с темно-синим мерцанием в середине. Непонятно, как предмет может быть полезен. Артефакт? В описании предмета во всех строчках стояли знаки вопроса. Что-то очень крутое? Было бы очень кстати.

- Я его и выбросить не могу, и вообще никаких с ним взаимодействий нет, - продолжил Брандин. - Как приклеенный в слоте лежит. Может быть, еще один глюк?

- Не слишком ли много глюков?.. - Хагер спрашивал, скорее, себя самого, чем заклинателя.

Настолько крутой артефакт, что его даже опознать нельзя? Очень странно.

- Оно тебя не укусит, - снова поддела Брандина ведьма. - Предлагаю идти дальше, а проблемы решать по мере их поступления. Эта штука тебя не покалечила, так что перестань хныкать.

Хагер предусмотрительно вышел первым. Из оставшихся дверей выбрал северную. Памятуя о ловушке, старался не слишком топтаться на пороге. Для начала толкнул дверь, почти не надеясь, что та откроется. Но - о, чудо! - она поддалась, легко и быстро, как бордельная девица. Не без осторожности Хагер вошел внутрь, краем уха услышал шаги позади, и над головой снова появился ведьмин светящийся шар. В отличие от предыдущей, эта комната представляла собой сборище хлама. Столы, сундуки; корзины, полные каких-то пыльных тряпок; книги, пустые бутылки - чего здесь только ни было. Хагер обошел комнату вдоль стены и, не найдя ничего интересного, направился к выходу.

- Смотрите, - произнесла Арагна, заставляя воина задержать шаг.

Он повернулся. Ведьма стояла в самом центре старого тряпья и с видом триумфатора держала в руке тонкую колбу разноцветного стекла.

- Это должно мне о чем-то сказать? - воин не был настроен играть в угадайки.

- На стенках этой колбы остались следы "белого сна", - с расстановкой сказала Арагна. - И могу спорить, что варила его не мама-паучиха.

Хагер кивнул и попросил у ведьмы колбу. Что ж, дело становится все интереснее.

Западная дверь оказалась плотно закрытой, и Хагеру снова пришлось поработать плечом. Когда и под третьим ударом дверь не поддалась, воин решил оставить ее в покое. Нет - так нет. Возможно, она и вовсе замурована. Либо доступна только для опытного вора.

Они покинули зал и пошли дальше, как и раньше стараясь придерживаться правой стороны.

Большую часть оставшегося пути им на головы сыпались пауки, размером с кота; гигантские многоножки, чьи укусы приносили острую боль; и коконы, из которых выбирались наполовину разложившиеся трупы каменотесов. Последние не отличались живучестью, но каждый пропущенный удар киркой прилично уменьшал полоску жизней. К счастью, живительные сферы из них выпадали довольно часто. В конце концов, группа разжилась несколькими драгоценными камнями, золотом и парой магических вещей на продажу.

Воин смог поднять умение владения Тяжелым оружием на первую единицу.

Коридор, как и предполагал Хагер, закончился еще одной дверью. И она, в отличие от встреченных ранее, была старой и ветхой: сквозь трухлявые доски проскальзывали лучи света, слышалось хриплое дыхание и скрип. На всякий случай Хагер взял Смертоносец поудобнее, дождался, пока Арагна и Брандин встанут по обе стороны двери, приготовят заклинания, и только после этого потянул на себя железное кольцо, служившее ручкой.

Дверь заворчала, захрипела, как старуха. Хагеру пришлось приложить усилия, чтобы открыть ее хоть на треть. И согнуться чуть не вдвое, чтобы войти. В комнате, куда он попал, стоял резкий запах серы. Вокруг, вдоль всех четырех стен и посередине, стояли алхимические столы, и на большинстве из них вовсю бурлили и дымили колбы. За центральным столом трудился человек, чье хриплое бормотание и привлекло внимание воина. Незнакомец как раз переливал содержимое одной склянки в другую, а когда смесь вспенились, - издал возглас ликования.

"Глухой он, может, если не слышит нас", - подумал воин.

Дверь скрипела достаточно сильно, чтобы хозяин лаборатории услышал гостей.

- Уважаемый... - окликнул человека Брандин. - Уважаемый... ты в порядке?

Ответа не последовало. Человек взял еще одну колбу, влил в нее смесь, получившуюся после смешивания других двух жидкостей. Наверное, что-то пошло не так, потому что

настроение человека резко испортилось. Одна склянка полетела на пол, другая - в стену, за спину Хагера. Воин сглотнул, когда увидел, что жидкость сделала со стеной: влажное пятно почернело и выело в камне приличную дыру.

- Алхимик, - произнесла ведьма. - Не похож на игрока, НПС скорее всего: слишком уж безумный взгляд и неряшливый вид.

Хагер согласился с Арагной.

- Кто вы такие? - простуженным голосом спросил человек, так и не повернув голову в сторону гостей. - Свежее мясо? - Человек хихикнул, вжал голову в сутулые плечи и потер ладони. - Эти дурни из Самоцветной гильдии правда думают, что могут напугать меня?

Очень медленно, словно движения причиняли ему боль, человек повернулся. Хагеру сразу бросились в глаза его белые, словно бы покрытые толстым слоем муки, губы.

- "Белый сон", - прошептала Арагна в самое ухо воину, - он наверняка одурманен им уже давно.

- Это проблема?

- "Белый сон" не принимают в чистом виде, это слишком сильный дурман. Но находятся те, кто рискует. Я слышала, они перестают чувствовать боль...

Отлично, только этого не хватало. Сумасшедший алхимик с ядреными смесями, не чувствительный к боли и чем-то очень сильно обиженный на их нанимателя. Тем временем человек (Хагер сразу обозвал его алхимиком) полностью повернулся к ним. Одет он был странно: мышиного цвета рубаха, в тон ей мешковатые штаны, передник в следах масла, реагентов и чего-то очень сильно напоминающего кровь. Его торс крест-накрест перетягивали два широких ремня с петлями, в которых, словно патроны, торчали узкие бутылочки, напоминающие колбы. Навскидку Хагер насчитал их порядка двадцати. Если хотя бы в половине такие же адские смеси, как и та, что разъела камень, и если алхимик достаточно меткий... Воину захотелось повернуть время вспять, отмотать его до момента, когда он уговаривал остальных принять предложение Балибея.

- Наверное, уже поздно думать, куда удирать, - с тоской произнес Брандин.

Он не стал ждать решения остальных, просто произнес последние, завершающие слова приготовленного заклинания.

-->

Вы стали объектом заклинания "Благословение"

-->

Хагер перехватил меч второй рукой, вспоминая, почему так не любит двуручного оружия. Игра, хоть и скрадывала некоторые нестыковки с реальностью, все же была максимально приближена к ней. А размахивать двуручником в узкой комнатушке, полной ядовитых опиатов, - не самое разумное занятие.

Алхимик задрал голову и расхохотался, как смеются только слабоумные. Арагна права - вспомнил слова девушки Хагер: этот человек безумен, и пытаться вытащить из него информацию силой или угрозами вряд ли получится. Приняв ситуацию как часть сюжетного хода, Хагер отринул сомнения и нанес удар первым. Человек, к его большому удивлению, даже не пытался увернуться. Пока Хагер преодолел те несколько шагов, что их разделяли, алхимик успел взять одну из склянок, выдернуть зубами пробку и выпить все, без остатка.

Смертоносец грохнул о тело противника - и отскочил с металлическим лязгом, как если бы Хагер рубанул камень.

- Сюрприз, детишки, - противно хихикая и капая белой слюной, сказал алхимик и потянулся за следующей склянкой.

- Хагер, отходи! - что есть силы закричала Арагна.

-->
Вы стали объектом заклинания "Каменная кожа"
Вы стали объектом заклинания "Призрачные доспехи"
-->

Воин послушался - стал пятиться, стараясь при этом не упускать алхимика из виду. Тот швырнул в него склянку - на вид та выглядела пустой. Хагер увернулся, и склянка упала в метре от его ноги. По комнатке прокатился грохот, как если бы где-то неподалеку сдетонировал ящик динамита. У воина закружилась голова, ноги стали мягкими.

-->
Вы находитесь под влиянием неизвестного вам эффекта
-->

Перед глазами стало дымно, комната покачнулась, и это зрелище почему-то показалось Хагеру смешным. Словно сквозь сон, он наблюдал, как упавшая от удара ведьма катается по полу в приступе смеха. Брандин покачивался на ослабевших ногах, но, кажется, остался в сознании.

- Славные малыши, - произнес алхимик. Он лениво потянулся за следующей бутылочкой: выбрал одну, но передумал и взял соседнюю. - О, вам повезло - станете первыми, на ком я

опробую эту смесь. Пауки слишком быстро от нее дохли, я так и не увидел всей полноты эффекта.

Хагер чувствовал себя мухой, которая понимает, что скоро в нее впрыснут яд, но не пытается спастись. Интересно, сколько продлиться эффект? Что вообще случилось? Неохота умирать с дурацкой улыбкой на лице.

- Попробуй-ка это, - со злостью в голосе произнес Брандин.

Заклинатель взмахнул руками, на кончиках его пальцев вспыхнули разряды молний. Секунда - и в его ладонях появились синие, искрящиеся плетки.

Это заклинание Брандин взял довольно давно, но так ни разу и не применял, насколько помнил и видел Хагер. Сегодня была демонстрация. Он снова захихикал.

Алхимик резко сменил направление броска, но, чтобы прицелиться, ему понадобилось время. Ровно столько же потребовалось и Брандину, чтобы как следует размахнуться. Сквозь пелену оцепенения Хагер наблюдал, как противники почти одновременно нанесли друг другу удары. Плетки из молний вцепились в алхимика. Они точно вгрызались в его плоть, заставляли того танцевать странный дерганый танец. В то же время бутылочка выскочила из руки алхимика и полетела в Брандина. Заклинатель пытался увернуться, но двигался медленно, вдобавок его сдерживали плетки, которыми он держал врага. Склянка ударилась в его плечо, лопнула - и из нее брызнула ярко-алая жидкость.

Брандин закричал так громко, что Хагер почти мгновенно пришел в себя.

Заклинатель упал на колени, хлысты исчезли. Брандин вцепился в плечо рукой: алая жидкость мгновенно перетекла на ладонь, вспучила на ней волдыри. Кожа заклинателя задымилась, только что появившиеся пузыри надулись и начали лопаться, разбрызгивая вокруг гниль. Брандин кричал, сдирал с себя одежду, но делал еще хуже.

- Арагна, твою мать, хватит кататься, помоги ему! - Хагер понимал, что от его слов ничего не зависит, но все равно крикнул.

- Это даже лучше, чем я предполагал! - Алхимик напомнил о себе визгом ликования.

Хагер повернулся к нему, подобрал лежавший на полу Смертоносец. Хлысты Брандина порядком потрепали сумасшедшего урода: рубашка превратилась в драные клочья, но непонятно как продолжала держаться на теле алхимика. Сквозь клочья ткани проглядывала разорванная кожа, текла кровь. Но алхимика это нисколько не беспокоило, он как будто вовсе не

замечал ран.

"Ну да, ты же у нас боли не чувствуешь", - вспомнил Хагер предупреждение ведьмы, сплюнул полный пыли комок слюны - и атаковал. Алхимик увернулся и одновременно с этим попытался схватить новую склянку. Хагер не дал ему осуществить задуманное - ударил с полоборота. Сверху вниз, наискось - так, чтобы рассечь безумца надвое. На этот раз атака прошла успешно, но лезвие снова лязгнуло о камень вместо податливой плоти.

- Его может поразить только магия, - сквозь зубы произнесла ведьма, которая, наконец, пришла в себя. - Каменная кожа на нем, что ли, только куда сильнее моей.

Хагер плевать хотел, чем прикрылся алхимик. Куда больше его интересовало: как сквозь это пробиться? Впервые за время игры он чувствовал себя по-настоящему беспомощным. Хилый Брандин - и тот нанес поганцу больше урона, чем он - основной "танк" в группе.

- Я попробую снять его чары, - быстро проговорила ведьма, - но мне нужно время - у меня всего одно заклинание, и мне нужно сосредоточиться.

Они с Хагером обменялись взглядами, после чего воин налетел на алхимика. Да-да, он отлично помнил, что особенно сложные заклинания требовали особенной концентрации заклинателя.

Может быть, пробить его защиту пока и не получится, но сделать так, чтобы ни одна из его адских смесей не попала в цель - вполне по силам. Главное при этом - самому не попасть под раздачу. Хагер выбрал стратегию "рубки" - обрушивать на алхимика простые удары, чтобы не тратить понапрасну умения, которые пригодятся, когда подействует заклинание Арагны. Хагер старался припереть алхимика к стене, забрать у него все время, чтобы тот и не помышлял о своих склянках. Может быть, боли засранец и не чувствует, но это не означает, что назойливые удары меча не будут его отвлекать. А еще лучше - разбить склянку урода у него же в руках.

Брандин продолжал кричать, при этом он еще и отползал к стене, куда-то в сторону Арагны. Ведьма готовила заклинание, а Хагер атаковал. Воину казалось, что он превратился в марионетку, обрушивая на врага череду одинаковых бесполезных ударов. Алхимик продолжал безумно хихикать и подтрунивать над ним. Хагер, как ни старался убедить себя в том, что уколам сумасшедшего его не достать, все равно заводился.

Послышался хлопок. Хагер сразу понял, что Арагне удалось произнести заклинание: на алхимика обрушился искрящийся вихрь. Безумец какое-то время пытался избавиться от него -

размахивал руками, кричал что-то, но искры облепили его роем назойливых мух. Хагер не стал ждать подтверждения тому, подействовали ли чары ведьмы. Меч - лучший инструмент для проверки.

-->
Вы успешно применили умение "Проникающий удар"
-->

У алхимика полно фокусов, но он не был мишенью, в которую тяжело попасть. По крайней мере, почти все из ударов, которые Хагер нанес раньше, попали в цель, пусть и не нанесли повреждений. Нужно только сосредоточиться, выбрать наиболее уязвимое место - и рубануть.

Хагер нацелился в шею. Взмахнул мечом. Ударил. Лезвие опустилось на плечо противника и на этот раз нанесло тому значительный урон. Плевать, что не снесло голову - но рану раскроила глубокую. Уже хорошо. Кровь из раны безумца потекла густая, темно-красная, словно в нее подмешали темных чернил. Но даже теперь алхимик вряд ли почувствовал боль. Он смотрел на лезвие, словно на диковинный предмет, потрогал его пальцами.

-->
Вы нанесли критический удар
Смертоносец зарядился
-->

Алхимик пятился, его окровавленные пальцы уже нащупали новую бутылочку, но Хагер испортил ему планы.

Меч вспыхнул алым. Воин мог поклясться, что на окровавленном клинке появился оскал смерти. Хагер просто взмахнул, прицелившись, а все остальное Смертоносец сделал сам. Голова безумца слетела с плеч легко, как будто переспевший плод. От удара ее об пол пошел низкий глухой звук. Голова покатилась по комнате, остановившись около Брандина, и уставилась на заклинателя. Тот простонал то ли от облегчения, то ли от нового приступа боли.

- Погоди ты, дай посмотрю, - уже приговаривала над заклинателем Арагна.

- Как он?

- Плохо, но не смертельно, - сказала она немного погодя, когда все-таки уговорила Брандина убрать руку от плеча.

Хагер поморщился, когда увидел, во что превратилась

плоть заклинателя: наполовину прогнившая, наполовину обгоревшая, наполовину алая, словно Брандина попутно еще и освежевали. Несколько пальцев заклинателя превратилось в костяшки с редкими кусками мяса. Неудивительно, что он так орал.

- Нужно бы выучить какое-то защитное заклинание, - ведьма осторожно выуживала из ран Брандина куски ткани его мантии. - Еще одна такая бутылочка - и была бы нам крышка.

- Что за бутылочка хоть? - Хагер припомнил, что Игра так и не сказала, под воздействие какого эффекта он попал.

- Истерический смех. Аналогичное заклинание есть - напомни, чтобы я его взяла, когда уровень подниму. - Она на мгновение оставила рану Брандина и подняла взгляд на воина. - То, что ты стоял в отключке, а я ржала, как полоумная - цветочки по сравнению с тем, что могло быть. Нам повезло, что Брандин остался при памяти.

Пока Арагна занималась раной заклинателя, Хагер решил осмотреть труп алхимика и лабораторию. Начал он с алхимика - обезглавленное тело сморщилось, по коже побежали паутины узловатых вен. Воин снял с него обе ленты вместе со склянками и положил возле ведьмы. Пусть потом разбирается, может, что-то пригодится. А сами ремни, в общем, очень даже ничего. Игра сказала, что стоят они прилично, хотя никакой защиты и не дают - зато предоставляют дополнительные слоты для быстрого доступа. Доступны ремни были только для Ахимиков, Лучников и Ловкачей. А так же представителей производных от этих классов. Хагер сжал зубы, прогнал мысли о судьбе Руни и, подавив брезгливость, порылся в карманах алхимика.

- А вот и ключик от двери, где деньги лежат, - он повертел в руках довольно тяжелый ключ с ушком в виде козьей головы. - Думаю, один из тех, которые открывают дверь с шестью замками.

Игра сказала, что ключ сделан из чистого золота и открывает он "Двери зверя". Ну и название! Сразу отпала охота применять ключ по назначению.

Больше в карманах сумасшедшего не нашлось ничего интересного. Один за другим Хагер осмотрел алхимические столы: реагенты, смеси, компоненты в колбах и мешочках, живые и толченые червяки, сушеные кузнечики, комки слизи, зубы... Воин подавил отвращение и оставил осмотр столов Арагне: наверняка ведьме хотя бы треть этих компонентов знакома.

- Плохо дело, - сказала ведьма, когда Хагер вернулся к ней с добычей. Брандин как будто спал. - Я дала ему живительное зелье, но у него сильный стрессовый урон. Я не мастер перевязок, кровь кое-как остановила.

- Так он не спит?

- Нет, - она тряхнула волосами, - отключился, не выдержал боли. Я не знаю, что делать с его рукой. Похоже, зелье тут не поможет - у него "телосложение" упало вполовину.

Вполовину?! Хагер вполголоса выругался. Теперь заклинателя любая букашка с полупинка растопчет.

- Его нужно отвести в храм Акморы, - продолжала ведьма, - мы ничем не поможем.

- Я с этого лохмандея кое-чего снял, да и вокруг полно ингредиентов - посмотри, может что-то полезное есть.

- Хагер, я не алхимик, у меня всего лишь Собирательство. Даже если увижу знакомые названия - ничего не смогу из них приготовить. И Брандину я не помогу, - в который раз повторила она, теперь особенно нажимая на каждое слово.

Воин понимал, куда она клонит. Из Стенадара они выехали впятером, в пещеру вошли втроем, а теперь осталось два с половиной человека. Хагер грустно хмыкнул, вспоминая "полтора землекопа" из детского мультика. Сколько уже прошли - и все для того, чтобы вернуться. Но на заклинателя достаточно одного взгляда, чтобы принять предложение Арагны. Они не смогут закончить локацию вдвоем.

- Посмотри зелья: если будет что-то наподобие той штуки, которую алхимик в Брандина швырнул - не прячь далеко. Ну и все остальное, полезное. Как разберешься - уходим, - сказал воин.

Арагне понадобилось минут десять, чтобы пересмотреть зелья и ингредиенты. Хагер видел, что она многое складывает в свой вещевой мешок, но, в конечном счете, и ему перепала пара зелий. Одно, в белой глиняной бутылочке, - зелье ускорения. Другое - в прозрачной склянке, которую Хагер сперва вообще принял за пустую. Игра сказала, что он получил зелье "Невидимости".

- Это-то мне зачем? - Воин с сомнением повертел бутылочку.

- Если совсем прижмет - сможешь выбраться, - сказала ведьма. - Или просто хорошенько вмажешь в спину.

Она всерьез думает, что он сбежит? Хагер списал мысли ведьмы на ее озабоченность состоянием заклинателя, поэтому не стал возражать. Бутылочку в карман не положил, спрятал в вещевой мешок.

Брандин так и не пришел в себя, и Хагеру пришлось взвалить его на спину. Заклинатель весил немного, воин посмотрел на свои показатели загруженности и удивился, увидев, что до загрузки, после которой его скорость будет замедлена, ему как раз не хватает Арагны на соседнем плече.

- У меня осталась всего три огненных шара и немного так, фокусы по мелочам, - сказала ведьма. - Нужно срочно подниматься на уровень.

- Авось, успеем до того, как нам головы открутят.

В этот раз решили, что первой пойдет она. Арагна наколдовала новый Светоч, вооружилась приготовленным заклинанием магических снарядов и медленно возвращалась к точке, с которой они начали спуск в шахты. Хагер был готов напороться на новые полчища крыс, но им не встретилось ни одной. Не встретив проблем, они преодолели почти весь обратный путь, когда Арагна вдруг остановилась и подняла одну руку, привлекая внимание воина. Почти одновременно с этим она приложила палец другой руки к губам, призывая Хагера молчать.

- Слышишь? - едва слышным шепотом нарушила тишину ведьма.

- Что? - Хагер не слишком разбирался в шорохах и прочей ерунде. Но он не припоминал, чтобы и Арагна в них разбиралась.

Она как будто передумала и молча зашагала дальше. Они сделали по десятку шагов, потом ведьма снова остановилась, прислушалась к чему-то.

- Бу, - прошептал голос прямо Хагеру в ухо.

Если бы не лежащий поперек плеч Брандин, воин сразу бы обнажил меч. И только через мгновение в голове дернулась запоздалая догадка: было что-то знакомое в этом голосе.

- Руни? - "Я с ума сошел, и ее голос мне везде чудится".

- Ты слишком громко сопишь, чтобы тебя нельзя было не услышать за сто шагов, - сказала она, переиначив какую-то очень знакомую Хагеру фразу.

Одновременно с тихим фырканьем ведьмы из тени выскользнула Руни. Воин мог поклясться, что она все это время стояла у него перед носом, почти освещенная светом магической сферы, но он, не пожелай она показаться, никогда бы не увидел ее. А вот Арагне, похоже, посчастливилось услышать притаившуюся ловкачку.

"Жива..."

Хагер мысленно перевел дух. Жива, это самое главное!

- Слушайте, ну и занесла же вас нелегкая, - из-за угла показалась долговязая фигура лучника. Он встал за спиной Руни, поиграл парой стрел, на которых еще сохранились следы крови.

- Как?..

- Потом, - перебила ловкачка, и переключила внимание на Брандина.

Заклинатель, словно почувствовав ее присутствие, застонал. Хагер бегло рассказал, что произошло. Руни несколько

раз порывалась что-то спросить, но всякий раз, когда воин делал паузу, кивала, предлагая продолжить.

- Мы планировали уходить, - в завершение сказал он.

- Боюсь, это невозможно, - перетянул на себя внимание Сарф. - Центральный ход закрыт печатью. Думаю, это классический скрипт тяжелых локаций. Пока не выполним центральное задание этого квеста - фиг выйдем.

Руни поддержала его. Арагна снова застонала, на этот раз с нескрываемым разочарованием.

- У нас есть ключ с головой оленя, - сказала ловкачка, делая вид, что глуха к стенаниям ведьмы, - думаю, что еще парочку должны были вы раздобыть.

- Только один, с головой козла.

- Значит, осталось всего два найти. - Руни сказала это с такой легкостью, как будто точно знала, где искать.

"А может, и правда знает?"

-->

Игрок Руни запрашивает разрешения вступить в группу

Игрок Сарф запрашивает разрешения вступить в группу

-->

Хагер подтвердил оба запроса. Теперь, даже с раненым Брандином на руках, их шансы выжить возросли.

- Нужно идти за ключами, - предложил Сарф, - как только выполним квест, сможем выбраться.

- А каким путем вы-то зашли? - поинтересовался Хагер.

- Которым теперь не выйти, - вместо лучника ответила ловкачка. - Что с Брандином?

Воин коротко пересказал историю встречи с алхимиком. В конце рассказа вспомнил про масло и зелье невидимости - передал его Руни. Арагна сопроводила его "щедрость" убийственным взглядом, но вскоре переключилась на Брандина. Хоть что-то полезное нашлось в беспомощности заклинателя: ведьма, вместо того чтобы пытаться разжечь конфликт, сосредоточилась на заботе о друге.

- Чем быстрее мы найдем недостающие ключи, тем быстрее вытащим Брандина на поверхность и доставим в храм, - в заключение сказал Хагер. - Если вы что-то полезное по пути заметили - самое время нам рассказать.

- Мы прошли по тоннелю, - Руни махнула куда-то себе за спину, - не суть важно, как попали. Просто тоннель - только очень узкий, в некоторых местах ползти приходилось. Не похоже, чтобы

его рыли для людей, если только они не карликового роста. В игре, кажется, нет ни хоббитов, ни гномов. Да и сам проход какой-то...

- ... неопрятный, - закончил за девушку Сарф.

- Ну, на гигантских многоножек мы уже наткнулись, - встряла Арагна. - И то, что они могут быть крупнее, - тоже видели.

- Не припоминаю, чтобы пауки рыли норы, - сказал Хагер.

- А по-моему роют... И еще: я припоминаю кладку паучьих яиц.

После этих слов ведьмы Хагера словно молнией ударило. В самом деле, как он мог не обратить внимания на такую очевидность. Черт, вот что значит - лезть в задницу без глазастого внимательного напарника.

- Арагна, коконы, в которых висели твари... Мы решили, что паучиха оставила их на прокорм своему выводку.

Ведьма медленно кивнула.

- Вспомни - мы проходили под той же аркой на обратном пути, и я не помню, чтобы коконы висели на прежнем месте.

- Может, не обратил внимания... - Было видно, что Арагна не его переубеждает, а пытается успокоить себя.

- Нет, уверен, что коконов там не было, - настаивал Хагер.

- Какие коконы? Какая паучиха? - Сарф говорил громче, чем позволяли себе остальные, - и это не прошло бесследно.

Сзади раздался шорох. Хагер почти сразу определил его как вкрадчивое перебирание мягкими лапками. Лапок, судя по звуку, было много, но поступь все же не отличалась таким размеренным ритмом, как это было в случае с гигантскими многоножками: лапы тех тварей вышагивали четко, словно приближалась рота солдат. Короткого взгляда на остальных хватило, чтобы понять: все приготовились к встрече с хозяевами "мохнатых" лап. Хагер в одно движение переложил заклинателя на пол, в самом отдаленном уголке коридора.

- Арагна, отвечаешь за него головой, - скомандовал он.

Оглянулся: ловкачка успела раствориться в тенях, благо здесь их было предостаточно. Лучник хрустнул пальцами, поправил перчатку и почти любовно скользнул пальцами по тетиве. Шорох нарастал. Хагер перестал напрягать воображение: идет ли на них неведомый монстр, либо же выводок только что вылупившихся паучат. Какая разница, если и то, и другое обещает неприятности?

- Я могу погасить шар, - предложила Арагна, - тогда они нас не увидят.

- И мы их тоже, - разумно заметил Сарф. - Да и коридор

узкий, нам не разминуться. Лучше встретить их здесь - мало места, чтобы обойти нас с флангов.

И все же, несмотря на все приготовления и ожидание неприятностей, увиденное заставило Хагера вспомнить, что такое тошнота.

Из коридора, который они миновали всего несколько минут назад, появился первый моб. Воин сначала не понял, почему паук двигается так нескладно и почему он такой... непонятный. И лишь через несколько секунд рассмотрел причину странной походки существ. Они не были пауками в полном смысле этого слова - жалкая подделка, насмешка сумасшедшего сознания. Без сомнения, когда-то они были людьми, но неведомая Хагеру магия изменила их до неузнаваемости. Мимоходом воин отметил: теперь понятно, почему во всей шахте им не встретилось ни одного мертвого человека. Все мертвяки пошли на запчасти для чудовищных созданий. Именно человеческие тела стали основой для создания отвратительных монстров. Они двигались на восьми паучьих конечностях, тянущихся вдоль горизонтально расположенного тела. Впрочем, некоторые конечности были или сильно ободраны, или состояли из одних костей, удерживаемых вместе магией. Шея каждого мертвяка сильно удлинилась, а голова будто вросла в грудную клетку, усохла. Собственные руки и ноги мертвяков висели беспомощными гнилыми отростками. Усохшие головы, похоже, больше не выполняли прежних функций, зато у основания шеи на человеческом туловище появился пучок шевелящихся нитей, напоминающих жилы. И выглядел этот пучок более чем отталкивающе. Кроме того Хагер разглядел нечто вроде плотно прижатых к телу щупалец.

Первой на появление тварей среагировала Арагна.

-->

Вы стали объектом заклинания "Каменная кожа"

Вы стали объектом заклинания "Призрачные доспехи"
-->

Следом очнулся и Хагер.

-->
Вы успешно применили умение "Аура битвы"
-->

- Чтоб меня... - донесся до него голос Сарфа.

Воин попытался сосредоточиться, чтобы сосчитать пауков.

Первым выстрелил Сарф. В момент, когда стрела сорвалась с тетивы, лучник выкрикнул какие-то слова. Наконечник стрелы сверкнул белым и вонзился в самую гущу мобов. В ту же секунда пауков накрыла прозрачная сетка. Твари сильно замедлились: некоторые пытались вырваться, наползали на тех, что были впереди, и переворачивали их.

Хагер атаковал с разбега: рывком пробился в самую гущу тварей, а потом применил "вихрь", как-то не вовремя подумав, что впервые применяет умение в весьма не выгодной для себя ситуации. Но в такой толчее не промажешь. Воин почувствовал, как его бросает из стороны в сторону, очертания пауков смазались. Лезвие Смертоносца засветилось алым, срезало сразу нескольких мобов. Воин применил умение еще раз: искромсанные туши разлетелись в стороны.

-->
Навык "Тяжелое оружие" повысился. Текущее значение: 2
-->

Уровень выносливости заметно упал. Еще на один "залп" не хватит, надо передохнуть.

Что ж, по крайней мере, они быстро дохнут - не без удовольствия отметил Хагер.

Он увернулся от нескольких щупалец, которые норовили присосаться к его руке, но одному мобу все-таки удалось схватить воина за лодыжку. Щупальца плотно обвили ногу, отчего она почти мгновенно онемела. Хагер понял, что замедлен, за секунду до того как об этом сообщила Игра. Он попытался высвободиться, но тщетно. Несколько пауков воспользовались уязвимостью врага и атаковали вторую его ногу.

-->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Замедление"

Скорость вашего передвижения снижена на 80%
-->

Рядом скользнула Руни. Она действовала так бесшумно, что Хагер сперва принял ее за тень. Девушка двигалась так изящно, словно танцевала: шаг, скользящий удар по сковавшим его щупальцам, мягкое сальто - и еще один удар по ближайшему пауку. Тварь, которой ловкачка отрезала щупальца, начала быстро усыхать, скукожилась, почти мгновенно превратившись в подобие зародыша. Другая тварь, получив глубокую рану около самого пучка шевелящихся отростков, пискнула и отступила. На миг Хагеру показалось, что Руни отступит паукам за спину, но вместо этого ловкачка заняла оборонную позицию и принялась понемногу отходить в тень. Воин хоть и не был совсем свободен (еще одна тварь висела на второй ноге), уже мог двигаться значительно быстрее. Он нанес новый удар, рассекающий ближайшего паука надвое, повернулся, стряхнул с себя того, что опутал ногу. Несколько пауков, пронзенных стрелами Сарфа, валялось в стороне. Только что рядом пропела еще одна, но цели не поразила.

Хагер бегло осмотрелся: большая часть пауков уничтожена, но из-за поворота продолжали сыпаться новые мобы. Воин не успел подумать - хорошо бы Сарфу еще раз использовать свою стрелу-сетку, как лучник именно так и поступил. Невидимая паутина сковала тех, кто сам же плел подобные сети. Ловкачка снова вынырнула из тени, но на этот раз встала рядом с Хагером. Тот заметил, что у нее появились новые движения, а кроме того - прибавилось осторожности: Руни больше не атаковала сразу с двух рук без необходимости. Второй кинжал она использовала для парирования атак и прикрывалась им, словно щитом, выставляя так, чтобы удары противников приходились на тупую сторону лезвия.

Они отразили еще одну волну, а следом - третью. Хагер едва ли потерял больше четверти жизней, до Сарфа пауки вовсе не успевали добраться, а Руни удавалось избежать большинства атак. Воин готовился принять четвертую волну, но мобы закончились. Несколько секунд все продолжали ожидать нападения и позволили себе передышку, лишь когда стало понятно, что опасаться нечего.

- Ну и мерзость, - сказала Руни, потрогав носком сапога тушу одного паука.

- Могу поспорить, что они не появились естественным путем, - отозвалась Арагна. Весь бой она просидела около заклинателя и только теперь решилась оставить его.

- Согласен. Не один я внимание обратил, что в шахтах нет ни одного покойника? - Хагер обвел товарищей взглядом. - А еще этот алхимик чокнутый. Не удивлюсь, если окажется, что здесь не только кристаллы добывают.

- Чтобы доказать это - нам нужно что-то большее, чем просто догадка и забальзамированный нит, - ответила Арагна.

"Значит, она все-таки догадалась о моем подозрении. Молодец".

- Думаю, если мы правильно разыграем этот квест, то получим что-то большее, чем обещанное золото. Нужно смотреть в оба и не упускать ни одной мелочи.

Говоря это, он смотрел на Руни. Ловкачка улыбнулась: мол, поняла.

Следующие несколько минут они потратили на сбор честно полученного лута: суставы паучьих лап, хитиновые щитки, жала арахнолюдов. Арагна потребовала все жала отдать ей, уверяя, что стоят они все равно дешево, а ей могут пригодиться для экспериментов. Хагер с легкостью отдал свой пучок скользких отростков - магическая отметка подтверждала слова ведьмы об их ничтожной стоимости. Сарф тоскливо собирал уцелевшие стрелы: каждую заботливо вытирал куском какого-то меха и прятал в колчан.

- Выучила новый навык? - поинтересовался Хагер, как только Руни подошла поближе.

- Выучила, - улыбнулась она.

- Эффектно. Даже обидно немного, что не взял воровской класс - зрелищности в нем будь здоров.

- Я ведь знаю, что ты это несерьезно. Погоди, я ведь хотела отдать тебе кое-что.

Хагер, как ни старался, не смог скрыть досады. И нужно ей именно теперь вспоминать то, что косвенно послужило причиной их ссоры. И все же он не решился мешать ей. Пусть отдает, если это для нее так важно. К тому же Хагеру самому хотелось увидеть, какой сюрприз приготовила Руни.

- Вот, протяни руку.

Он послушался - и через мгновение в его ладони оказалось кольцо. На вид как будто серебряное, с тонкой синей полоской по центру. Хагер рассмотрел подарок внимательнее: полоска словно бы находилась в постоянном движении, перетекала из стороны в сторону, послушная движениям руки.

-->
Кольцо силы
+3 к Силе

-->

Хагер непонимающе посмотрел на Руни.

- Оно же стоит прилично...

- Я его не крала, - поспешила оправдаться она, - честно выторговала. Увидела и сразу подумала, что нашему основному "танку" эта вещь пригодится.

Хагер не знал, что на это ответить и как реагировать. Нечасто ему приходилось получать подарки от девчонок, в основном дарил он: цветы, конфеты, мягкие игрушки и прочие мелочи, которые девушки считают знаками внимания. Получив виртуальный подарок, Хагер растерялся. Как это понимать? Она могла бы сказать ему о кольце или отвести к торговцу и помочь сбить цену, но не была обязана тратиться лично. Воин постарался не искать в поведении ловкачки скрытый смысл.

- Можешь сказать "спасибо" - этого будет достаточно, - подсказала она, очевидно угадав его мысли.

- Спасибо, - повторил он и почувствовал себя идиотом. - Слушай, я ...

- Это подарок, будешь предлагать деньги - обижусь, - нахмурилась она вполне серьезно.

- Откуда ты знаешь, что я сказать хочу?

- Приходилось пару раз делать подарки Сарфу. Все парни реагируют одинаково.

- У Брандина есть одежда для твоего класса, - вспомнил Хагер. - И ремни - вроде перевязи. Только сейчас их не вытащить у него...

Их разговор оборвало едкое покашливание. Рядом стояла Арагна, недвусмысленно намекая о своем настроении скрещенными на груди руками. Хагер поспешил надеть кольцо на палец.

- Если вы закончили сопли жевать, я предлагаю поторопиться: Брандину от вашего воркования лучше не становится.

Хагер был уверен, что Руни ответит ей не менее перченой остротой, но ловкачка поступила умнее - прошла мимо ведьмы, сделав вид, что та значит не больше сквозняка. Арагна, нужно отдать ей должное, приняла игнор спокойно. Она то и дело оборачивалась на лежащего без сознания Брандина.

- Я обещаю, что мы вытянем его, - дал слово Хагер. - И в следующий раз нужно в оба глаза за ним присматривать, а то у нас что ни проблемы на задницу - так всегда Брандин первый огребает.

Попытка подбодрить удалась - ведьма улыбнулась.

Вскоре они вернулись к развилке с шестью тоннелями. Хагер сразу понял, что за время их отсутствия что-то изменилось. Поддавшись искушению проверить догадку, проверил все шесть ходов: так и есть, один из недавно перекрытых обвалом коридоров оказался свободен. Земля вперемешку с камнями и обломками деревянных подпорок была неаккуратно разбросана вокруг. Она явно не сама с места сдвинулась. Напротив, все выглядело так, будто кто-то нарочно разгребал завал.

- У нас есть ключ с головой козла и ключ с головой оленя, - послышался голос Сарфа, - осталось найти два: с головой орла и головой волка.

- Сомневаюсь, что, если мы откроем дверь - квест закончится. Балибей давал задание разобраться с тем, что происходит в шахтах, но нам нечего ему предъявить. Точнее - то, что есть, он и без нас знает.

Кажется, пришло время поделиться догадками с остальными. Тем более что Арагна и без его подсказок догадалась, куда клонится дело.

- Ты про "сладкий сон"? - спросил лучник.

- Вы тоже о нем знаете? - удивился Хагер.

- Знаем, - Сарф выглядел довольным собой. - Наткнулись на ящик. Он пустой оказался, но Руни обыскала и нашла вот что... - он перевел взгляд на ловкачку.

Девушка достала из вещевого мешка лоскут, завязанный узлом, и протянула его Арагне.

- Я не очень сильна в алхимии, но, кажется, это "сладкий сон".

Ведьма быстро осмотрела содержимое лоскута, подхватила пальцами немного порошка и понюхала.

- Это он, - подтвердила она. - Где вы, говорите, нашли его?

- В сундуке, в том тоннеле, которым попали в пещеру. Сундук был пуст, это - единственное, что выскребли с него.

- Думаю, в шахтах был тайный ход. Скорее всего, его вы и нашли, - Хагер старался говорить быстрее, чтобы не упустить хвост маячившей впереди догадки. - Через него сюда приносили сырье. Здесь его обрабатывали, а потом выносили тем же путем.

- Очень удобно, - подхватила его мысль Руни. - Самоцветная гильдия усилила охрану вокруг шахт, якобы для того чтобы никто не похитил их драгоценные минералы, а на самом деле они просто защищали свои грязные делишки.

- Потому они и обратились к нам, а не к официальным структурам, рассчитывая, что мы не станем вынюхивать и высматривать. Да и небезопасно это - пускать в шахту ораву наемников из какой-нибудь гильдии. Те, если вызнают о "сладком

сне", быстро разнесут весть такому количеству народа, что у Самоцветной гильдии вряд ли хватит золота заткнуть рты всем "голодным, но разговорчивым". Заставить замолчать пятерых свободных приключенцев намного проще.

- Уверен, за наши головы заплатили еще до того, как мы выехали из Стендара, - криво усмехнулся Сарф. Лучник поддел пальцем тетиву, та издала мягкий, почти страстный стон. - У выхода нас наверняка караулят личные убийцы гильдии. И не обязательно неписи. Слыхал, многие игроки не против подработать головорезами у разных организаций. Оно понятно в обычной игре, как раньше. Но не думаю, что многое изменилось после глюка.

- Прекрасно, просто блеск, - прошипела Арагна. - То есть даже если случится чудо и мы выйдем на поверхность живыми, снаружи нам придется убить парочку игроков, а потом еще и их перевоплощения.

- Парочку - это звучит очень оптимистично, - казалось, Сарфа такой порядок дел только порадовал.

Невольно Хагер поддался его веселому настроению. Фига лысого он руки опустит. В конце концов, они живы и почти все целы. Брандину, бедолаге, не повезло. Но ничего смертельного - всего лишь ощутимое снижение уровня здоровья. Придет в себя. А тогда они смогут рассчитывать и на его помощь: для заклинателя телосложение не основополагающая черта, если уж на то пошло. Можно держать его в тылу, пусть оттуда кидается своими стрелами. Нечего лезть в самую драку.

- В который коридор пойдем? Есть предположения? - Сарфу, судя по его виду, было все равно.

- Учитывая, что один проход появился недавно и выглядит он не особенно надежным, я предпочту не рисковать и не соваться в него. Обвалится на голову - мало не покажется.

- Согласен.

Лучник уже намеревался войти в тоннель, который указал Хагер, но ведьма остановила его.

- А он все-таки нашел ее, - неожиданно сонным голосом произнес заклинатель. Он водил головой из стороны в сторону и, похоже, быстро приходил в себя.

- Еще бы не нашел, - отозвался Сарф, - у меня нюх на хорошеньких девчонок.

Хагер, несмотря на некоторую, в прошлом, неприязнь к белобрысому, улыбнулся его шутке. В конце концов, лучник в самом деле нашел Руни - и воин взял на заметку не забыть поблагодарить его.

- Если ты уже очухался - поднимайся на ноги и пойдем. -

Забота и душевность в мгновение ока покинули Арагну. Как будто и не было ее, обеспокоенной, кудахтающей над телом Брандина.

Брандин попытался встать, опираясь на посох, но не преуспел в этом. Хагер протянул ему руку, помог подняться и еще какое-то время поддерживал, давая товарищу привыкнуть к слабости.

- Наверное, так же я буду чувствовать себя лет в сто, - с иронией произнес Брандин. Он попытался избавиться от поддержки Хагера, но, стоило воину убрать плечо, как заклинатель снова очутился на полу. - Один я не смогу идти.

Хагер оценил мужество, с которым Брандин фактически признался в своей беспомощности. Окажись он на месте заклинателя - бес знает, попросил бы помощи или снова и снова пытался идти сам, без поддержки.

"Век живи - век учись. А гонор жить мешает, чего уж там".

- У тебя вещи, которые тебе не нужны, - напомнил заклинателю воин. - Не поделишься?

- Ах да, - кивнул Брандин - и на пол тут же упала куртка вора и ремни, полученные с алхимика. - Руни, может, пригодится?

Ловкачка подняла подарок, несколько секунд изучала, а потом ее лицо озарилось улыбкой.

- Спасибо... очень полезно! - она тут же примерила экипировку, довольно кивнула. - Спасибо! - повторила еще раз, обведя взглядом спутников.

После короткой словесной перепалки было решено, что Брандина возьмет на себя Сарф. Лучник несколько раз колко подшутил, что, мол, мужиков беспомощных ему носить еще не доводилось. На что заклинатель только рассмеялся, пообещав прийти кошмаром в его самый страшный сон.

В коридор, который оказался достаточно просторным, чтобы идти по двое, решили идти таким порядком: первой шла Руни, выискивая ловушки и скрытых врагов; за ней следовали Хагер и Арагна, с оружием и заклинанием наготове: замыкали группу Сарф и Брандин. Каждый раз, когда ловкачка пряталась в тенях, Хагеру становилось не по себе. Он убеждал себя, что она рядом, что не ушла достаточно далеко и не попала в беду.

Шли они, как и раньше, придерживаясь тактики "правой стены". Кишка шахты несколько раз круто поворачивала, но те ответвления, которые попадались им на пути, были намертво заблокированы обвалами. Разрабы, впрочем, не поскупились на мобов: пауки - на этот раз почти обычные, только большие; многоножки, жуки с кислотой вместо крови. Большей частью существа наносили значительный урон, но слаженная тактика и

живительные сферы, которые на этот раз сыпались на удивление щедро, позволяли проходить высокоуровневую локацию в относительно комфортном режиме.

Хагер же поднял навык владения тяжелым оружием еще на единицу.

- Наконец-то, дверь, - с намеренно преувеличенным облегчением произнес Сарф. Помогая заклинателю присесть на пол, он сделал вид, что избавился от непосильной ноши.

В другое время Хагер бы не понял, почему Брандин реагирует на остроты так спокойно и даже поддерживает их, но, похоже, совместное путешествие научило доверять товарищам и не искать в их шутках скрытого смысла.

- Крепкий замок, - произнес заклинатель, кивнув на навесной замок.

- Не то чтобы совсем крепкий, но придется потрудиться, - отозвалась Руни, которая как раз занималась тем, что изучала запирающий механизм. - Меня ловушка беспокоит больше, чем замок.

Стоило ловкачке сказать про ловушку, как Игра обозначила красным не только дверь, но и квадратный периметр перед ней.

- Послушай, если очень сложно, могу попробовать разрядить ее на себя, - предложил Хагер. - У меня полный запас хитов, и уже есть подобный опыт.

- Здесь магическая ловушка, - перебила его ловкачка. Она мягко, словно кошка, прошла вдоль обозначенного Игрой периметра. - Я могу ошибаться, но, кажется, это ядовитое облако. Ты можешь разрядить ловушку на себя, но у нее приличный радиус, и облако развеется минимум через час.

- Остальные могут выйти в коридор, - стоял на своем Хагер.

- Хорош из нас щенков бесхвостых делать, - заметил Сарф теперь совершенно серьезно. - Нефиг геройствовать и говорить профи под руку.

Руни обернулась к Хагеру, улыбнулась и взглядом дала понять, что справится. Воин отступил, встал около Брандина. Тем временем Руни достала из вещевого мешка отрез ткани, развернула его, выставив напоказ бесчисленное количество палочек, крючков, пинцетов и прочего воровского инструмента. Большая его часть почему-то напомнила Хагеру пыточные инструменты стоматолога.

Явно обновка - во время похода в местную тюрьму такого набора у нее не было.

Казалось, прошла целая вечность, пока Руни разбиралась с ловушкой. Поэтому, когда в замершей тишине раздался щелчок, Хагер сорвался с места, словно в коридоре ударили в набат.

- Кажется, все живы, - отряхивая ладони, сказала Руни. - Оказалось немножко сложнее, чем я думала, но я ее переупрямила. Момент - остался еще замок.

На то, чтобы вскрыть замок, ловкачке понадобилось секунд пятнадцать. Она использовала сразу несколько палочек с тонкими и плоскими наконечниками. Палочками орудовала одной рукой, так ловко зажав их между пальцами, что Хагер в который раз пожалел, что не выбрал воровской класс.

- А вот сейчас я охотно уступлю тебе дорогу, - она делано раскланялась и отошла от двери, предлагая Хагеру открыть ее.

Воин, переложив Смертоносец в одну руку, толкнул дверь. Та отворилась на удивление бесшумно и быстро, словно петли смазывали совсем недавно. Дурной знак - большая часть дверей в шахте громко скрипела. От открывшейся взгляду комнаты на душе легче не стало.

Еще одна лаборатория, наполненная резким, удушливым запахом. Внутри стелился синеватый туман, от которого тут же заслезилось в глазах. Хагер потер глаза кулаком, но без толку.

-->

Видимость затруднена. Дальность обзора: 3 метра

-->

Замечательно! Хагер скрипнул зубами, но вошел внутрь. Следом легкой, незаметной тенью скользнула Руни.

- Ну и вонь тут, - произнес идущий следом Сарф, - проветривать надо, господин-хозяин!

Последние слова он сказал нарочито громко. Хагер приготовился принять удар еще одного алхимика, но ничто не нарушило тишину лаборатории. Последней вошла Арагна.

- Я оставила Брандина караулить наши спины, - сказала она, пробуя носом воздух.

- Думаешь, это безопасно?

- Он телосложение потерял, а не голос - обещал в случае чего очень громко кричать.

- Пока его есть будут? - хмыкнул Сарф.

Ведьма поморщилась:

- К тому же, если память мне не изменяет, среди нас я единственная, кто хоть немного разбирается в компонентах зелий.

К счастью, в комнате никого не оказалось. Хагер обошел ее всю, но единственное, что подавало признаки жизни, вряд ли можно было назвать человеком. Оно было огромным, метра три в высоту. Лежало на столе посреди комнаты. Все его шесть

конечностей и голову держали стальные оковы на двойных цепях. У существа не было ни одной ноги, зато имелось шесть рук. Каждая - шестипалая, покрытая густым щетинистым мехом. Голова выглядела непропорционально маленькой по отношению к телу, на ней не было ни носа, ни рта, ни глаз. Большую часть лица занимали глубокие, наползающие один на другой шрамы, неряшливо скрепленные железными скобками. Хагер отметил невероятно толстые конечности - каждая из шести рук была в обхвате чуть ли не с торс взрослого мужчины.

"Хорошо, что оно лежит и приковано", - подумал воин, но на всякий случай бросил:

- Руни, ты не могла бы проверить, крепко ли держатся его наручники?

Ловкачка выскользнула из тени как раз у его плеча. Потратив на проверку несколько секунд, она сказала, что оковы довольно старые и местами ржавые, но закрыты они крепко.

- И я не нашла ни одного механизма, который бы их открывал, а замочных скважин нет, - прибавила она через секунду.

- Не нравятся мне штуки, которые непонятно как открываются и закрываются, - произнес Хагер. Он повернулся, поискал взглядом Арагну - ведьма стояла у стола, на котором змеилась странная конструкция из стеклянных трубочек, колб и треног, под которыми еще курился дым. - Арагна, у тебя что?

- Здесь какое-то странное приспособление, - отозвалась ведьма, - не могу понять, для чего оно.

- Осмелюсь напомнить, что у тебя не тот класс, чтобы ты разбиралась в алхимической лабуде, - сказал Сарф.

- Я говорю только то, что знаю, - Арагна даже не повернула к нему головы,- а ты, если знаешь больше, можешь поделиться с нами истиной. А если не знаешь, то лучше заткнись.

- Слушайте, кажется, я что-то нашла, - послышался голос Руни.

Воин повернулся, помня, что секунду назад она стояла около него. Никого.

- Хватит копаться, - шикнула откуда-то из тумана ловкачка.

Белобрысый первым шагнул на ее голос. Хагер пошел следом. Девушку они нашли у противоположной от входа стены. Внешне, кладка здесь ничем не отличалась от кладки других стен, но, если Руни обратила на нее внимание, значит, тому есть причина. Стоило им подойти, ловкачка принялась выстукивать пальцем по кирпичам. Ее удары напоминали хаотичную игру на пианино, и в них тяжело угадывалась хоть какая-то закономерность. Но, когда часть стены начала стремительно

растворяться, Хагер понял, что все это время Руни выстукивала пароль. Когда девушка закончила, в стене появился просторный арочный ход. И он был довольно ярко освещен - воин сразу заметил вереницу дверей по обе стороны прямого, как стрела коридора.

- Думаете, туда стоит идти? - поинтересовалась Арагна. - Вряд ли разработчики спрятали квестовые задания за дверьми со смертельными ловушками и за иллюзорными стенами. Если там просто сокровище, предлагаю сначала выполнить основной квест, вернуться в Стендар, подлатать Брандина и с новыми силами вернуться в пещеру.

- Стоит мне начать думать, что ты не безнадежна, ты убеждаешь меня в обратном, - поддел ее Сарф.

Видимо, у Арагны не осталось настроения на спор, потому что она проигнорировала его издевку и молчаливо уставилась на Хагера, всем видом давая понять, что ждет его ответа. Воин мысленно вздохнул. И какого лысого так вышло, что он стал лидером в группе? Как поступить? С одной стороны - Арагна права: лучше не рисковать и закончить сюжетную линию, а потом вернуться в пещеры за оставленным сокровищем. Но с другой стороны - так ли правильно разворачиваться теперь, когда они зашли так далеко?

- Я бы не была так уверена, что разрабы не могли усложнить задание, - вставила Руни. - Если мы догадываемся, что Самоцветная гильдия втихую приторговывает "сладким сном", то чем больше доказательств этому мы найдем - тем лучше. Что мы можем предъявить Балибею, кроме дохляка в дурмане и горстки порошка, на котором нет никаких знаков, указывающих, что найден он именно в этих шахтах и в ящиках гильдии? Если мы хотим раскрутить это дело и получить весь комплект опыта, то нужно что-то более существенное.

- Логичная мысль, - поддержал Сарф.

Хагер тоже согласился. Арагна, понимая, что осталась в меньшинстве, фыркнула и послала лучника за Брандином, а Хагеру посулила скорое сожаление из-за поспешного решения. Слова ведьма снабдила таким кислым взглядом, что от него свернулось бы молоко.

Руни шла первой и в этот раз, но лишившись своего главного преимущества - теней. Коридор освещала плотная цепочка кованых масляных фонарей, расположенных под потолком, с промежутками не больше метра друг от друга. Первая пара дверей (одна напротив другой) располагалась метрах в пяти от входа. Следуя давно усвоенной тактике, Хагер старался держаться от ловкачки на расстоянии до тех пор, пока та не

подавала сигнал, что все чисто и можно идти дальше. На этот раз она больше обычного задерживалась у каждой двери, действовала осторожно, и издалека ее движения напоминали немой спектакль мима.

- Здесь заперто, - сказала Руни, после того как исследовала первую пару дверей. - Игра говорит, что нет никакой возможности их открыть.

Двумя дверьми меньше - больше шансов закончить треклятый квест быстрее и быстрее же выбраться из шахт.

Ловкачка сказала то же самое и о следующих трех парах дверей. Хагер обернулся и с удивлением обнаружил, что они не так далеко отошли от арки, а у коридора, который показался бесконечно длинным, вдруг обозначился тупик, который также заканчивался дверью.

- Эту могу открыть, - Руни указала на дверь, ничем не отличавшуюся от других. - Ловушки нет, замок первоуровневый, даже странно как-то.

Хагер прочитал в ее словах предложение приготовиться к неприятной встрече.

- Я приготовлю огненный шар, - сказала Арагна. Она отодвинула Хагера локтем, встала за спиной Руни и сделала несколько плавных движений руками, отчего воздух вокруг них задрожал. - Сразу говорю, чтобы не лезли вперед меня, я метелку дома забыла, которой обычно сметаю пепел героев. Заклинание сильное, не то, что стрелки...

Хагер был только "за", чтобы ведьма применила одно из своих мощнейших заклинаний. Правда, опять же, - презентация новоприобретенного умения в боевых условиях. Сарф отвел Брандина на безопасное расстояние, а потом вернулся, на ходу накладывая стрелу на лук.

- Постарайся дождаться, пока я отойду от двери, - Руни выразительно посмотрела на ведьму. Девушки обменялись многозначительными взглядами, потом кивнули друг другу.

Руни потребовалось всего несколько секунд, чтобы расправиться с замком. Она взялась за дверную ручку и попятилась, стараясь отступать так, чтобы дверь же стала для нее своеобразным прикрытием. Хагер задержал дыхание, старался изо всех сил вглядываться в темноту открывающейся комнаты, чтобы не пропустить ни одного движения. Послышалось легкое шуршание, потом звук, похожий на щелканье клювом. Когда к этому прибавился протяжный свист, Арагна произнесла последние слова заклинания.

-->

Ваш спутник применил заклинание "Огненный шар"
-->

Воздух между ладонями ведьмы приобрел очертания сферы. Та вспыхнула и стала расти. Воин стоял у противоположной стены, на расстоянии пары метров от двери, но горячее дыхание заклинания дунуло и ему в лицо, заставило невольно закрыться рукой.

Когда огненный шар отправился в полет, гул поднялся такой, будто стоишь в аэродинамической трубе, а в лицо бьет порыв ветра. Сфера настолько накалила воздух, что вдох, который Хагер сделал по неосторожности, обжег легкие. Невольно воин задумался: каково будет тем, на кого обрушится эта мощь? Далее была короткая яркая вспышка, осветившая комнату: на потолке, стенах, кругом - везде были ниты. Огромные, много больше тех, которых они обнаружили в коконах со "сладким сном". Вслед за вспышкой пришел грохот, от которого у Хагера заложило уши. Воин подумал, что не хотел бы в этот момент оказаться внутри комнаты.

"Если бы не огненный шар Арагны, эта стая крыланов с аппетитом бы пообедала нами".

Раздался взрыв.

Волна адского жара ударила Хагера в грудь, оттолкнула к стене, но он все-таки удержался на ногах. Почти сразу за ней раздался многоголосый вопль обрывающихся десятков жизней. Из комнаты полетели куски шерсти, ошметки кожи, кусочки обгоревшего мяса, тлеющие щепки и пепел. Последнего было так много, что он мгновенно забил игрокам нос, глаза и уши. Воин постарался не вдыхать его, как старался не думать о том, что с ног до головы покрыт трупным пеплом.

- Ну и дрянь, - произнес Сарф, как только улеглись последствия заклинания.

- А тебе идет, - подшутила над лучником вышедшая из-за укрытия двери Руни.

В отличие от остальных она почти не испачкалась, лишь на обуви и штанах появилось несколько пятен.

- Тише вы! - шикнула Арагна. - Думаете, все закончилось? Я видела там не меньше сотни тех летающих тварей. Не уверена, что все они сдохли.

Хагер, который тоже успел рассмотреть комнату до того, как по той прокатилось огненное торнадо, считал иначе: ведьма как минимум вдвое преувеличила количество существ. Но, даже если пара тварей выжила, вряд ли они причинят серьезные неудобства. Правда, пока воин оставил соображения при себе.

Тем временем Арагна зажгла Светоч и направила его в комнату.

- Крематорий, - вырвалось у Хагера, когда он увидел опадающие на пол хлопья пепла.

- А главное, если здесь и было что-то ценное - оно тоже стало пеплом, - подхватил Сарф.

В комнате, помимо стойкого запаха гари, воняло чем-то вязким и приторным, как старая патока. Хагер невольно подвигал тяжелым языком, сплюнул густой комок. Теперь уже не узнать, что находилось в комнате вместе с летающими тварями. Руни исследовала каждый угол, выудила откуда-то несколько щепок и пару обгоревших железяк, в которых с трудом, но угадывались дверные ручки.

- Скорее всего, это были сундуки, - сказала она, посмеиваясь. - Не будем гадать, что там могло быть.

Ловкачка разбросала носком сапога одну из куч осевшего пепла и мусора, намереваясь уйти.

- Там что-то есть, - произнес Хагер. Он не был до конца уверен в этом, но на мгновение ему показалось, что в куче блеснул красный огонек. Может быть, это всего лишь тлеющая щепка, но проверить стоит.

Руни еще раз окинула взглядом мусор и отступила, предлагая Хагеру проверить самому. Воин так и сделал. Оказалось, глаза его не подвели: в горке пепла, поблескивая острыми гранями, лежал непонятный предмет, напомнивший Хагеру причудливую фигуру из змейки "Рубика". Треугольные грани красного, белого и черного цветов наползали друг на друга, соединялись и разъединялись. Несколько раз Хагеру показалось, что фигура сменила форму прямо у него на глазах, но он не мог бы сказать наверняка. Он приказал Игре показать ему предмет и с удивлением обнаружил те же сплошные знаки вопроса, что еще раньше видел у Брандина, когда заклинатель нашел свой "непонятный" предмет - черный камень с вкраплениями металла.

- Что там?! - окликнула его Арагна.

- У меня, похоже, та же фигня, что и у Брандина, - сказал Хагер и открыл доступ к своему инвентарю.

- Может быть, это часть какого-то квеста? - предположил вернувшийся Сарф. Пока Руни изучала комнату, лучник успел сходить за Брандином и помог ему расположиться поблизости. - У меня есть такая же непонятная хрень, иначе выглядит, правда, но суть та же.

- И ты только сейчас об этом сказать надумал? - налетела на него Арагна.

Белобрысый, обескураженный ее агрессией, поднял руки, словно бы говоря: "Уговорила, сдаюсь!", и отступил на безопасное

расстояние.

- Никто не спрашивал, не попадалась ли мне штуковина странного вида и непонятного назначения, - продолжил он. - Мы с Руни решили, что это баг. Какой-то непроскриптованный и неописанный компонент или типа того. Вроде тех призраков. Они тоже странные, будто не из игры.

- Странно-странно, - поскреб затылок Хагер, - да и не похоже на компонент: выбросить нельзя, передать тоже. Лежит в инвентаре, как заколдованный.

- У кого-то еще есть такие штуки? - поинтересовалась Руни.

- У меня, - раздался из коридора голос заклинателя, а следом его недовольное ворчание. - Вы бы шли сюда со своими интересными разговорами.

Так и поступили. Говорить, однако, больше было не о чем. Нет ни единой зацепки, чтобы разобраться в назначении странных предметов или угадать, как их использовать. После небольшого отдыха пятерка продолжила путь.

Все следующие двери в коридоре оказались закрыты, и про них Руни тоже сказала, что не сможет открыть. Уже исследуя последнюю пару, ловкачка предположила, что это и не двери вовсе, а фальшивки.

- А смысл? - не понял Хагер.

- А смысл такой, - едва слышно прохрипел идущий в обнимку с лучником заклинатель, - пока мы здесь разбрасывались огненными шарами и шумели - где-то неподалеку сидит тот, кто успеет приготовиться к нашей встрече.

Они замерли в конце коридора и в пять пар глаз уставились на огромную дверь в рамке мозаичной кладки. Руни, когда закончила осмотр, озадаченно облизнула губы.

- Она не заперта и никакой ловушки я не вижу. Не исключено, что ловушка настолько серьезная, что мой уровень навыка просто не позволяет ее увидеть.

- Ну вот и отлично, - Хагер как мог аккуратнее отодвинул ловкачку плечом. - Даже если ловушка есть, у меня больше всех шансов пережить ее.

На лице девушки угадывалось волнение, но она не сопротивлялась. На всякий случай предложила остальным отойти на безопасное расстояние. На всякий же случай Арагна оставила Светоч на достаточно близком расстоянии, чтобы у воина была возможность увидеть, что находится по ту сторону двери. Затем Брандин наложил на группы Каменную кожу, а Арагна - призрачные доспехи и приготовила еще один огненный шар. Только после всех этих приготовлений Хагер толкнул дверь.

Она открылась с выразительным скрипом, упрямо и

медленно. Памятуя встречу с алхимиком, воин перво-наперво принюхался: ничем не пахнет, разве что сыростью и мхом. И еще влажной землей. Последний запах заставил воина насторожиться. Кругом куча тоннелей. Непонятно, кто их прорыл. Но встретить их создателей не очень хочется.

- Что там? - нетерпеливо спросил Сарф. Лучник уже успел приготовить липкую стрелу.

- Пока не знаю.

Хагер перешагнул порог... и под пяткой что-то щелкнуло. Звук был достаточно громкий, чтобы его услышали остальные.

- Твою бабушку! - выругалась Арагна, обычно избегавшая крепких слов. - Хагер, какого...

- Тихо вы, сам ничего не вижу. Арагна, давай сюда свой светящийся шар. Темно, как в троллье заднице.

Рядом появилась Руни: Светоч озарил ее лицо, необычно бледное и взволнованное.

- Постарайся не шевелиться, - попросила она и присела на корточки.

Следующие несколько секунд ловкачка изучала что-то у него под ногами, а ведьма пыталась изучать комнату.

- Мне нужно было догадаться раньше, - сказала Руни, - так бы и пнула себя за глупость.

- Что такое? Я наступил на противопехотную мину? - Хагер нашел в себе силы пошутить.

- Ты наступил на какую-то кнопку и привел в действие какой-то механизм. Это не совсем ловушка, потому и не сработал мой навык обнаружения.

- Нам на голову не свалился валун, на нас не напали дикие пчелы и понос не пробрал - считаю, что паниковать рано, - Сарф не изменил своему оптимизму.

- Если вы закончили языками чесать, обратите внимание на это! - окликнула их Арагна.

Хагер только теперь заметил, что комната, в которой они оказались, совершенно пуста. Последняя комната длиннющего коридора - и вдруг пуста? Наверняка приманка, чтобы олухи, вроде них, активизировали скрытый механизм. Знать бы - какой?

Ведьма указывала на что-то на потолке. Хагеру потребовалось некоторое время, чтобы понять, что ее заинтересовало. На темно-серой, почти черной поверхности, покрытой мелкими трещинами, виднелась пиктограмма: несколько странно соединенных между собой кругов и треугольников, обведенных надписями на непонятном Хагеру языке.

- Фигня какая-то. Руни, можно мне уже ногу убрать?

Ловкачка кивнула. Воин встал около Арагны, еще раз осмотрел пиктограмму, внутренне чувствуя себя идиотом: наверное, ведьма давно поняла, что это за символ и для чего предназначен, раз то и дело хмурится и нервно грызет ноготь большого пальца.

- Если ты в курсе, что там, то, может, скажешь нам всем?

- Я не уверена... Я не очень разбираюсь, но это похоже на круг трансформации. Вот этот круг и вот тот, - она показала пальцем, - символизируют обмен душами. Треугольник - это символ новой жизни и...

Из коридора раздался хриплый голос Брандина:

- Тут какие-то звуки... о, черт!

Они выбежали мгновенно. Брандин едва держался на ногах, всей спиной навалившись на стену, но все же не оставлял попыток сотворить заклинание. Хагер сразу понял причину его беспокойства. Точнее, увидел. Прикованное ранее к столу руконогое существо, которое до сих пор не подавало признаков жизни, сейчас на большой скорости неслось прямо на них. Оно и на столе казалось огромным, но только теперь воин в полной мере ужаснулся его габаритам. Для передвижения существо использовало все три пары рук. То, с каким проворством оно перебирало ладонями-пятками по земляному полу, наводило на мысли о его необычайной ловкости.

Хагер и Сарф, не сговариваясь, встали в первый ряд, ловкачка нашла укрытие у воина за спиной, а Арагна, которая осталась около Брандина, уже договаривала последние слова заклинания. Огненный шар, оглушая, пролетел над их головами. Существо, однако, почуяло опасность и сделало стремительный рывок вперед. Огненный шар упал в нескольких метрах за его спиной, лопнул, выпуская волну жара. Хагер прищурился, подавил инстинкт закрыть глаза: нельзя - ни на мгновение нельзя выпускать поганца из виду, он слишком быстр и слишком ловок. Горячий воздух, как бритва, полоснул по векам, на глаза невольно набежали слезы, но воин выдержал.

- Чтоб я сдох... - прошептал непривычно испуганный Сарф.

Руконогое существо если и пострадало от огня, то самый мизер, во всяком случае это никак не отразилось ни на скорости и ловкости его передвижения, ни на его внешнем виде. Безглазая голова, иссеченная шрамами, выворачивалась самым немыслимым образом, так что Хагер ни на минуту не переставал чувствовать себя под наблюдением. Более того - он готов был поспорить, что существо, даже без глаз, успевает присматривать за каждым из них.

Хагер приказал Игре показать существо. Он в который раз

вспомнил Балибея и свою жадность крепким словом: еще один "босс", а они собрали всего половину ключей. Руконогое существо называлось "Послесмертный", и это единственное, что Игра "сказала" о нем. Снова загадки - а это значит: жди сюрпризов.

Неожиданно Послесмертный перебрался на потолок и вскоре оказался над самыми головами игроков. Хагер старался не думать, что будет, если эта тварь решит упасть и придавить их своей немалой тушей. Но думай не думай, а именно так Послесмертный и поступил. От полного краха их спасло только то, что Сарф все-таки изловчился выпустить липкую стрелу. Она замедлила падение руконогого, выиграв для остальных немного времени на побег. Хагер метнулся в сторону Брандина, с силой оттолкнул Арагну, которая собиралась сделать то же самое. Послесмертный приземлился, как кошка - на все шесть лап. Но его туша была слишком грузной, чтобы прыжок прошел бесследно: коридор заметно тряхнуло, с потолка посыпалась земля. Несколько фонарей не удержались в креплениях и посыпались на головы игроков. Хагера порядочно приложило по лбу кованой "чашкой" фонаря, но он оказался единственным (не считая прикрытого им же Брандина), кому не досталось от босса.

"Арагна-то как?"

Воин точно помнил, что отталкивал ведьму назад - туда, где руконогий точно не мог бы ее достать, но та, наверное, успела сделать по-своему. Падая, Послесмертный зацепил ее одной из рук, мгновенно сжал в кулаке волосы и, подняв в воздух, словно лоскутную куклу, швырнул на пол. Арагна упала к ногам Сарфа - секунду назад лучника постигла та же участь, с той только разницей, что руконогий схватил его за руку. Хагер услышал отчетливый хруст, но не был уверен, что в самом деле уловил звук сломавшейся руки Сарфа. Руни находилась дальше остальных, но на орехи досталось и ей. Ловкачка упала на одно колено, скривившись, словно от кислого, и правой рукой пыталась сбить огонь, вгрызающийся в левое плечо. Она, как могла, старалась отклонить лицо от пламени, но огонь стремительно подбирался к ее лицу.

"Отлично, оно еще и не начало, а у нас уже половина потенциальных лазаретчиков".

- Падай, Руни, падай! Катайся по полу, чтобы сбить огонь. Не руками, так только хуже сделаешь!

К удивлению Хагера, слова эти принадлежали Брандину. Заклинатель, которого он сам порядком впечатал в стену, нашел в себе силы предупредить ловкачку, и, судя по попыткам что-то начертить руками в воздухе, Брандин собирался еще и колдовать.

Хагер проверил полоску его жизней, с облегчением

обнаружил, что в ней еще целых сорок единиц и вопросительно посмотрел на товарища. Справится ли сам? Брандин слабо кивнул. Тем временем Сарф оттаскивал ведьму, при этом стараясь не попасть под удары руконогого. Глядя на то, как неуклюже лучник придерживает окровавленную руку, Хагер понял: скорее всего, он слышал именно хруст сломавшейся руки. Лучник с одной здоровой рукой - бесполезен.

"Минус один союзник - плюс врагу в удачу", - невесело подумал воин.

Тем временем Руни все-таки сбила с себя огонь. Выглядела воровка неважно: порядком потрепанная, с алым поцелуем огня на щеке. Но она, кажется, не пострадала настолько сильно, чтобы выпасть из битвы. Арагна кряхтела и даже не пыталась встать на ноги - ей хватило благоразумия постараться отползти на безопасное расстояние. Сарф сменил лук на кинжал и старался отвлечь на себя внимание Послесмертного. Хагер знал, что лучник не большой мастер обращения с оружием ближнего боя - и с кинжалами в частности, но понимал: он просто пытается выиграть немного времени для ведьмы.

- Эй, ты, тварь уродливая! - во всю глотку заорал воин. - Иди сюда, попробуй, по зубам ли тебе я!

-->
Вы успешно применили умение "Аура битвы"
-->

Послесметный уже вовсю теснил Сарфа и вряд ли услышал крик. Хагер не стал испытывать судьбу, тем более что босс как раз поднял для удара сразу несколько рук. Воин рванул на него. Для удара он выбрал место в самом центре спины Послесмертного - именно там располагался вспухший черный нарост, напоминающий пластину древесного гриба, прилепленную к коже всей поверхностью. У Хагера не было уверенности, что этот нарост - уязвимое место врага. Возможно, удар разозлит его еще больше, а может, если воин будет достаточно удачлив, - убьет.

Послесмертный попытался схватить Сарфа одной из рук-лап, но промахнулся. Он яростно зарычал, его кожа бугрилась надувшимися то ли венами, то ли жилами. Пока монстр негодовал, пытаясь поймать жертву второй лапой, Хагер успел атаковать. Уже оказавшись рядом с Послесмертным, воин понял, что затея заранее обречена на провал: слишком высокой была тварь и слишком низким на ее фоне оказался он сам. Тем не менее, кончик меча все равно достал черный нарост, пусть лишь слегка, и почти не причинив вреда. Удар получился смазанным:

лезвие, чиркнув по цели, словно спичка, соскользнуло, оставив едва заметную царапину на твердом наросте. Но и этого оказалось достаточно, чтобы Послесмертный отвлекся от Сарфа и ведьмы. Босс не стал бросаться на Хагера сразу. Он снова встал на все шесть конечностей, прыгнул на стену и, ловко перебирая пальцами, переполз на потолок. Даже несмотря на свой размер, он оставался недостижим для Смертоносца. Что уж говорить о Руни с ее короткими кинжалами.

За спиной громыхнуло. Звук был такой, словно посреди коридора, глубоко под землей, разразилась гроза. Хагер невольно вжал голову в плечи. Что это было? Взгляд метнулся к Послесмертному - монстра на потолке не оказалось, но в том месте, где он только что был, образовалось огромное черное пятно, похожее на раздавленную медузу. Наверное, Брандин закончил свое заклинание - догадался Хагер. Взглядом пошарил по коридору, пытаясь понять, куда делась тварь. Какого лысого, он всего на мгновение отвлекся - а Послесмертного и след простыл!

- Хагер, сюда! - крикнул Сарф.

Воин метнулся на крик, одновременно стараясь проследить за взглядом лучника. Куда он смотрит, почему просит помощи, если твари и близко не видно?

Хагер так и не понял, в чем просчитался, когда на него свалилась гора. По крайней мере, ощущения от удара были именно такие: над ним громоздилась большая, смердящая сырой гнилью куча плоти. Воин оказался под Послесмертным почти весь. Едва он попытался пошевелиться, как тварь одной за другой вцепилась в него двумя парами рук. Хватка была настолько крепкой, что Хагер почти по-настоящему слышал стон собственных костей. Воин стиснул зубы и попытался выползти из-под босса, но удалось только перевернуться набок. Зато теперь он мог частично видеть противника. Послесмертный сидел на нем, словно курица на насесте, а свободными парами рук пытался поймать атакующую его Руни. Девушка была ловка, но и противник оказался под стать.

-->

Вы находитесь под влиянием эффекта "Сдавливание"

Вероятность получения вами критического повреждения увеличена на 50%

-->

Нужно вырваться! Нужно во что бы то ни стало освободить хотя бы одну руку. Ту, которая каким-то чудом продолжает

сжимать рукоять Смертоносца. Если тварь нанесет ему крит - не понадобится даже гроб. Хоронить будет просто нечего.

Хагер напряг мышцы, потянул руку. На миг ему показалось, что пальцы босса дрогнули. Еще одна попытка - от натуги перед глазами пополз алый туман.

-->
Попытка сопротивления "Сдавливанию": успешно
-->

Послесмертный разжал ладонь. Деревянными пальцами Хагер продолжал сжимать меч. Теперь бы еще перевернуться на спину, но как это сделать, если три из четырех схвативших рук продолжают держать его в плену?

Рядом дернулась тень - метнулась, уходя от пятерни Послесмертного. Подпрыгнула, словно спущенная пружина, ловко ушла от еще одного удара - и ударила сама. Зубы кинжалов вонзились куда-то между головой существа и его правой верхней рукой. Вошли глубоко, потому что, когда тварь вскочила, пытаясь уйти, ловкачку потянуло за ней, словно соломинку. Руни не отдала своих кинжалов, предприняла отчаянную попытку вырвать их, но не смогла. Послесмертный окончательно отпустил Хагера, встал на все шесть пар руконог и, переступив через воина, протаранил ловкачку. Воин успел рассмотреть, как лапа босса все-таки схватила Руни. Но девушка, даже будучи зажатой в чудовищном кулаке, не оставляла попыток вырвать кинжалы. Со странным, гортанным хрипом она вырвала из плоти противника сперва один кинжал, потом второй, но существо, даже оглушенное болью, не дало ей шанса на побег. Со всего размаху Послесмертный буквально впечатал девушку в пол. Она охнула, замерла, но и теперь не отпустила рукоятей клинков. К тому времени как Хагер сумел подняться на ноги, ловкачка лежала в луже собственной крови, словно на дорогом атласном покрывале.

Умом Хагер понимал, что теперь самое время не спешить, осмотреться, понять, кто из союзников еще в состоянии держаться на ногах, и, исходя из этого, выработать тактику. Но взбешенное сердце подсказывало другое. Сарф напомнил о себе тихим стоном, а через мгновение воин увидел, как тело лучника, проделав дугу над поднявшейся на ноги Арагной, упало в нескольких метрах за ее спиной. Ноги Сарфа зацепили еще несколько фонарей: кованые корзины с грохотом упали на пол, языки огня приземлились на одежду лучника, и тот вспыхнул, словно свечка.

Хагер надеялся, что ведьма трезво оценит ситуацию и не

станет вступать в бой с Послесмертным, а "потушит" Сарфа. Именно так она и поступила. Воин снова перетянул на себя внимание монстра.

-->
Вы успешно применили умение "Проникающий удар"
-->

Удар все в ту же черную точку на этот раз оказался точнее: острие клинка разрезало черную бульбу надвое. Существо оглушительно громко заревело и, как стреноженное, упало с последней пары руконог. В это же время по нему хлестнула пара плетей-молний Брандина. Неоновые разряды ударили в самый центр раны, которую нанес воин.

Не давая существу опомниться, Хагер снова атаковал. Несколько тяжелых атак, проведенных одним блоком, - он рубил Послесмертного со всей ненавистью и отчаянием, на которые был способен.

-->
Вы успешно применили умение "Оглушение"
-->

Атака прошла, но эффект не сработал. А жаль. Воин очень на него надеялся. Дебют умения, которое он взял с последнего "ливелапа" выдался не особенно удачным.

-->
Вы успешно применили умение "Мельница"
-->

Стальное лезвие крошило плоть Послесмертного в фарш.

-->
Навык "Тяжелое оружие" повысился. Текущее значение: 4
-->

Арагне удалось потушить пламя на лучнике, и она оттаскивала его подальше, потому что атаки воина заставляли босса отступать, двигаясь на раненых игроков.

Несколько раз Послесмертный проводил успешные контратаки, каждая из которых снимала с Хагера приличный кусок жизней. Брандин, хоть еле-еле держался на ногах, оказался

хорошим помощником. Воин заметил, что босс мало восприимчив к магии, но атаки заклинателя заставляют его отвлекаться от назойливого человека с мечом. Будь Брандин не так слаб, Хагер бы попытался зайти боссу во фланг, но отойти - заклинатель окажется без защиты. Все, что оставалось, - снова и снова атаковать существо, из которого, дрянная задница, до сих пор не выпало ни одной целительной сферы!

- Руни... - прохрипел Брандин, - ее нужно... перевязать.

- Займись! - в перерыве между атаками твари бросил воин. С трудом ушел от следующего удара и атаковал снова.

--> *Навык "Парирование" повысился. Текущее значение: 7* -->

По-хорошему, перевязка требовалась и Сарфу: судя по испуганному взгляду ведьмы, лучник недалек от смерти. Радовало то, что Послесмертный больше не пытался нападать ни на кого из них, кроме Хагера. Словно бы увидел в нем заклятого врага и задался целью отправить его на тот свет.

Большая часть собственных атак воина достигала цели и наносила руконогу существенный урон. Когда удача подарила Хагеру критический удар, Игра тут же сообщила, что противник является нежитью и к критическим ударам имеет иммунитет. Хагер издал безмолвной рык: весь треклятый поединок он рассчитывал именно на критический удар, который дал бы шанс убить противника за один раз. В довершение ко всем несчастьям оказалось, что полоска жизней босса медленно, но уверенно восполняется. Класс: нежить - а значит, невосприимчив ни к самым сильным заклинаниям Арагны, ни к скрытым атакам Руни, даже если она вдруг сможет вернуться в бой. Чтобы убить тварь, ее придется буквально на куски разрезать.

Хагер всерьез задумался о побеге. Но, во-первых, вряд ли удастся, а во-вторых - двое из их пятерки едва шевелят ногами, а двое вообще без сознания.

Когда из босса, наконец, выпал красный шар, Хагер тяжело дышал и то и дело поглядывал на полоску собственной жизни. Воин окунул ноги в живительную сферу, взбодрился и с новыми силами набросился на Послесмертного. Несмотря на оглушительный рык босса, удалось расслышать слабый голос Руни:

- Брандин, я в порядке. Сфера... Вот же... Помоги мне встать на ноги.

"Как он поможет ей, если сам едва на ногах стоит?!"

Хагер нанес яростный удар, с сожалением услышал о еще одном неэффективном критическом ударе. Должно быть, своими атаками он выбил из твари достаточно сфер здоровья, потому что из-за спины босса показалась вставшая на ноги Арагна, вовсю творящая заклинание.

- Это нежить! - выкрикнул Хагер, не переставая рубить противника.

Ведьма перестала колдовать. Должно быть, выбирает эффективное заклинание на такой случай. Где-то за ней мелькнула белобрысая макушка Сарфа. Короткий свист - и босса "поймала" его фирменная липкая стрела. Практически одновременно с этим, скользнув мимо Хагера бесшумной тенью, в поединок вернулась Руни. Обменявшись короткими взглядами, они поняли друг друга без слов. Пока монстр безуспешно пытался выбраться из ловушки, лишенный возможности пошевелить хоть бы одной из руконог, ловкачка исполнила свой коронный трюк. Грациозное сальто (Хагер невольно залюбовался точностью каждого движения) - и она оказалась на спине руконога. Следом - пробежка с серией быстрых атак. Воин сбился со счету на седьмой. И пусть удары Руни наносили монстру вдвое меньше его, Хагера, урона, полоска жизней Послесмертного стремительно таяла. Все это время лучник поддерживал ее колючим дождем стрел: несколько застряли в макушке монстра, отчего тот зарычал еще громче и почти освободился из липкой западни. В довершение атаки ловкачка прыгнула еще раз, бесшумно приземлилась на ноги и скрылась за спиной босса. Как раз вовремя - действие "липучки" закончилось, и тварь бросилась в атаку с новыми силами.

"Хана тебе все равно!" - мысленно порадовался Хагер. Полоска жизней босса была заполнена еще процентов на пятьдесят, но воин знал, что они справятся.

Сдох руконог гадостно. Стоило полоске жизней опустеть полностью, как туша стала стремительно разлагаться, испуская удушливое зловоние. От вони стошнило даже Хагера. Арагна и Руни, казалось, выблюют все внутренности.

"Сцена для сортирной американской комедии".

К счастью, запах растворился, стоило туше Послесмертного истлеть. Сразу после этого пришел черед "плюшек". Хагеру достались наручи из черненого серебра.

-->

Наручи тихой ночи. Защита 8

+ 2 к Силе

+ 30% сопротивлению атакам призрачных существ

-->

Воин тут же надел их. В дополнение к полусотне золотых монет Хагеру досталось свиток.

-->
Вы нашли рецепт уникального оружия
-->

На свитке был нарисован меч, но Хагер не понял ни одного слова из описания самого рецепта.

- У меня кольцо ловкости! - Руни подпрыгнула от радости. - Плюс три!

- А у меня ключик с головой волка, - Сарф охотно продемонстрировал находку.

- А у меня непонятная хрень, - мрачно прибавила Арагна.

Действительно - в инвентаре ведьмы оказался предмет, по параметрам похожий на те, которые уже попались Брандину, Сарфу и Хагеру. Но выглядел он иначе: точно пустотелый шар с множеством костяных ребер.

- Начинаю чувствовать себя ущемленной, - сказала ловкачка, рассматривая кольцо, которое успела пристроить на указательный палец. - Где моя непонятная... ммм... непонятная штука?

Ведьма зашипела на шутку, как змея, но дальше этого пререкания не пошли.

- Давайте-ка лучше ускоримся, - предложил Хагер. - Надоели мне эти пещеры.

Пока они возвращались коридором, Хагер выбрал минутку, чтобы переговорить с Арагной.

- Что скажешь о символе на полу? Думаешь, он оживил того шестирукого?

- Так и есть. - Она нахмурилась, между ее бровями пролегла складка задумчивости. - Думаю, здесь не обошлось без сильного мага. Такого сильного, что встреча с ним закончится для нас смертью раньше, чем ты успеешь атаковать. Скажу честно: мне бы не хотелось наткнуться на него.

- Для чего Самоцветной гильдии такой маг?

- Думаю, после того как гильдия начала заниматься производством дурмана, у нее отпала необходимость в живых людях. Сам посуди: для чего так рисковать? Куда спокойнее иметь безмолвную рабсилу из нежити, которая и выносливее, и языком болтать не станет.

- Дурман, некромант, свихнувшийся алхимик - хороший

комплект. Но некромант... это же по меньшей мере уровень... тридцатый.

- И во все это нас втянули всего за четыре сотни золотых.

- Втянул - ты хотела сказать, - поправил он ее.

- Брось, Хагер, мы что, безголовые все? Ты предложил - мы согласились. В самом деле, все знали, что этот квест - не прогулка к морю. Все согласились добровольно. Вопрос в том, что делать дальше?

- Нам бы еще одну зацепку, чтобы было чем Балибея по стенке размазать.

- Ну так и эти треклятые шахты еще не кончились, - напомнила Арагна и, ускорив шаг, поравнялась с Брандином и Сарфом.

Вернувшись в зал с Дверью зверя, сделали еще один короткий привал. Перекусили сухими пайками, запили дешевым вином. Несмотря на то что все пятеро по-прежнему были живы и, не считая Брандина, здоровы, общий градус настроения значительно понизился. Сарф пытался шутить, но после нескольких провалившихся попыток перестал. Рука у него, как выяснилось, все же не была сломана - всего лишь сильный ушиб, который немного снижал точность и скорость стрельбы.

Перед тем как войти в последний коридор, Арагна и Брандин использовали весь арсенал защитных и увеличивающих характеристики заклинаний. Сарф перебрал свои стрелы, посокрушался, что осталось мало огненных, но похвастался целым колчаном бронебойных, которые "выпали" из Послесмертного. Хагер надеялся, что поход в последний коридор не станет для них смертельным.

Неизвестно почему, но этот самый коридор, в который они так опасались заходить, оказался самым легким. Гигантские многоножки, пауки с человеческими телами, воскрешенные мертвые рудокопы и прочая мерзость - всего этого было в избытке, но после двух поднятых уровней сражаться с ними стало на несколько порядков легче. Хагер чувствовал, что только теперь они, пожалуй, приблизились к уровню, адекватному сложности пещеры.

Коридор оказался на удивление коротким и практически не поворачивал. Единственное, что смущало Хагера, - его размер и форма. Гладкие стены, на которых, как позже заметила Руни, было полно мелких прилипших волосков.

- Это паучиха, - сказала Арагна, после того как изучила волоски.

- Как много сегодня приятных новостей, - присвистнул Сарф.

С паучихой пришлось встретиться уже за следующим поворотом. И, как Хагер подумал немного позже, стоя над ее жирным мертвым телом, она была единственным боссом, бой с которым обошелся малой кровью. В гнезде паучихи они нашли недостающий третий ключ, несколько бутылочек хорошего живительного зелья, свитки, которым Брандин радовался, как ребенок, а также предметы, которые можно было бы выгодно продать, и немного денег.

- Что ж, теперь и я в вашем клубе, - сказала Руни, подбрасывая на ладони черную маслянистую сферу с несколькими круглыми отверстиями.

- Хагер! - Арагна привлекла внимание окриком. - Кажется, ты хотел доказательств? Как насчет торговых книг?

Она указала на сильно усохший, точно мумия, труп человека, плотно завернутый в паутину. Человек прижимал к груди несколько перетянутых кожей томов, из которых торчало бесчисленное количество закладок и корешков. А если это маг? Хагер не спешил поверить в удачу. Но, к их общему счастью, Арагна не ошиблась, а в качестве приятного дополнения к находке в кармане мертвеца каждый нашел кошелек с пятьюдесятью золотыми монетами.

- Осталось открыть Двери зверя - и уносить ноги, - сказал воин, захлопнув торговую книгу. Он мало понимал в вакханалии цифр и закорючек, которая поселилась на ее страницах, но не сомневался, что Балибей отдаст многое, лишь бы получить ее обратно.

- А может, не будем ее открывать? - с надеждой в голосе предложил Брандин. - Компромат на Балибея у нас уже есть, а с ключами мы сможем вернуться сюда позже, так ведь?

- Мы не можем уйти, не узнав, что за этой дверью, - сказал Хагер. Все приключения в шахтах, трудности, которые они пережили, и враги, которых смогли одолеть, - все это убеждало воина в том, что идти следует до конца. Осталось совсем немного - рывок, который нужно сделать, перед тем как выходить на финиш. Вопрос лишь в том, что за химера поджидает по ту сторону Дверей зверя?

- Вижу, ты настроен решительно, - сказала Руни. По взгляду ловкачки было понятно, что она готова открыть таинственную дверь прямо сейчас.

- Я с вами, - Сарф покосился на Брандина, которого продолжал поддерживать под руки, улыбнулся широкой улыбкой. В ответ на это заклинатель совсем упал духом.

- Одной мне кажется, что вы все - сумасшедшие? - Арагна окинула всех троих нарочито хмурым взглядом, за которым

Хагеру тоже почудилось одобрение.

- Ладно-ладно, я понял, - заклинатель слабо махнул на них рукой. - Моя смерть будет на вашей совести. Учтите это, прежде чем геройствовать.

- По-моему, он угрожает являться нам во сне - громким шепотом сказал Сарф.

- Мы не дадим тебя в обиду, - Хагер едва удержался от дружеского хлопка по спине заклинателя. С его-то параметром силы такое дружеское участие, чего доброго, переломит Брандина пополам.

Они в третий раз вернулись к развилке с дверью, запертой на четыре ключа. Руни в который раз проверила всю область вокруг двери, даже стены - ничего.

- Если это финальная дверь - очень странно, что она такая... легкая, - кажется, ловкачка решилась высказать свои сомнения вслух.

- Если ты считаешь, что те четыре босса, которые чуть не отправили нас на тот свет, - это недостаточные трудности, то мне нравится твой оптимизм, - отозвалась на ее слова ведьма.

- Думаю, финальная локация должна быть не прогулкой туда и обратно. И, как минимум, содержать в себе неприятный сюрприз, - сказала Руни.

Нужно отдать ей должное, отметил про себя воин: чем дальше, тем меньше она реагирует на шпильки ведьмы. Та, впрочем, все меньше тычет ими в ловкачку.

- Руни права, - поддержал девушку Хагер, - но раз мы все равно не нашли ничего подозрительного, предлагаю перестать гадать на кофейной гуще и воспользоваться ключами. Только, чур, вперед меня никому не лезть.

Когда ключи с головами животных оказались каждый в своей скважине, их осталось только повернуть. Едва Хагер провернул последний - с противоположной стороны двери раздался громкий скрежет, тяжелое трение металла о металл. Воин убедился, что спутники не ослушались его приказа, и только после этого навалился на дверь. Массивная и грузная, она лениво поддавалась внутрь, нехотя выпуская голубоватый луч света.

Но и когда дверь оказалась полностью открыта, Хагер не спешил переступать порог. Сперва - внимательно осмотрел открывшуюся его взгляду комнатушку, ради которой они четырежды рисковали жизнями. Она оказалась на удивление крохотной - как будто и не комната вовсе, а чулан, где хранятся пропитанные пылью, никому не нужные вещи. Впрочем, насчет ненужных вещей воин явно поторопился.

- Золотой сундук, - оборвал выжидательную тишину голос

Сарфа. - Можно сказать, мы дважды выиграли в лотерею.

Первой, как всегда в таких случаях, в комнату вошла Руни. Она потратила минут десять, чтобы изучить каждый кусок стены, каждый завиток на крышке и стенках сундука. К тому времени, как она закончила, даже ослабевший Брандин притопывал на месте от нетерпения.

- Ничего нет, - развела руками девушка.

- В таком случае - не вижу повода не открыть сундук прямо сейчас. Признаться, - Арагна любовно погладила набалдашник своего посоха, - мне не помешает несколько полезных артефактов.

В подтверждение своих намерений она шагнула к сундуку, но Руни оттеснила ее.

- Не мешай профи работать, - сказала ловкачка, взялась за крышку сундука и... не смогла сдвинуть ее с места. Она разочаровано поморщилась, попыталась еще раз - и снова безрезультатно.

Хагер встал рядом и осторожно, стараясь не быть слишком грубым, отодвинул девушку от сундука. Во взгляде Руни горела досада, но она послушно отошла в сторону.

Как и предполагал воин, крышка сундука оказалась слишком тяжела, чтобы ловкачка смогла ее поднять. Даже Хагеру пришлось поднатужиться, чтобы сдвинуть крышку с места. Когда же та наконец грузно сползла на пол, острым краем полоснув по мраморным плитам пола, воин заглянул внутрь. Он до последнего ждал подвоха, но из сундука не выбрался ни злой джин, ни рой дикий пчел. Внутри, на атласной обивке красного цвета, лежало три кошелька. В одном Хагер нашел сотню золотых монет, в другом - сверкающий, как полная луна, самоцвет, размером с теннисный шар и такой же идеально круглый. В последнем кошельке - шесть кристаллов, продолговатых восьмигранников. Самоцвет был идеально красив, но на фоне кристаллов его безупречный блеск казался тусклым и невыразительным.

- "Слезы рассвета", - произнес воин, не в силах отвести взгляд от находки.

Странное дело, на кристаллы хотелось смотреть и смотреть. Они будто притягивали взор.

Хагер сглотнул, помотал головой.

- Думаю, Балибею и одного хватит, - сказала Арагна. Ее взгляд стал алчным.

Воину, чтобы заставить себя оторвать взгляд от кристаллов и даже не думать о них, пришлось усилием воли закрыть свой инвентарь и ограничить к нему доступ остальным. Может быть, "Слезы рассвета" не так уж безопасны? Хагер никогда раньше не

испытывал столь сильной потребности владеть чем-либо. Может быть, это еще одна, последняя хитрость торговца? Это было бы умно - стравить их, как пауков в банке.

-->
Попытка сопротивления "Алчности": успешно
-->

"Ничего себе, даже такое есть..."

- Лучше больше не показывай нам их, у меня появились вполне реальное желание убить тебя. - В голосе заклинателя слышались досада и извинение.

- Давайте выбираться, - предложила ловкачка. - Здесь нам больше нечего делать. А если догадки насчет Балибея верны, то наши приключения еще не закончились.

Прежде чем выйти из пещеры, было решено остановиться на отдых, а заодно выработать стратегию.

- Думаю, Балибей мог воспользоваться либо услугами НПС-головорезов, либо привлечь реальных игроков, - задумчиво проговорил Хагер. - Кто-то помнит, как выглядит этот вход с той стороны? Хотя бы приблизительно? Я что-то ни хрена не помню. Скелеты там были, повозки, мусор... хотелось бы подробностей.

- Я помню, - кивнула Арагна.

Носком сапога она быстро нарисовала на земляном полу круглую площадь, с помощью квадратов изобразила телеги, места пожаров и развалины ближайших домов. Чем больше появлялось подробностей, тем мрачнее становился воин.

- Надеюсь, у Балибея не хватит ума нанять профессиональных убийц, - хмыкнул Сарф. - Если на улице нас ждет хотя бы один настоящий Теневой танцор, - последнее слово он выделил голосом, - нам лучше остаться здесь и ждать, когда разрабы справятся с глюком.

Хагер нахмурился, взглянул на лучника.

- Да шучу, - ухмыльнулся тот. - Откуда у толстяка Теневые танцоры?..

Воин обошел рисунок Арагны, тяжело вздохнул.

- Все довольно просто. Вряд ли нам стоит ожидать чего-то экстраординарного. Лучники, мечники. По крайней мере, я на это надеюсь... В противном случае - дело дрянь. Если бы я готовил засаду, то занял вот эти и вот эти развалины. Здесь хорошее укрытие, отсюда можно вести прицельную стрельбу, не особенно опасаясь нашего ответа. Воины ближнего боя могут стать вот здесь, - он указал на группу кубиков-бочек. - Если мы будем готовы и не дадим застать себя врасплох, то максимум, что они

выиграют, - инициативу. Но Арагна может подготовить один из своих огненных подарков и опередить их.

- Мне нравится ход твоих мыслей, - на лице ведьмы появилась гаденькая ухмылка. - Только одно "но": у меня остался один шар. Так что могу обещать лишь один мощный выстрел.

- Хорошо, допустим, мы разделаемся с их основной ударной силой, - встрял Сарф, как обычно поигрывая стрелой, - но что нам делать с лучниками? Мне не хочется стать похожим на ежа, - прибавил он без тени огорчения в голосе.

- На этот случай у нас есть ты, - сказала Руни и сдобрила свои слова самой очаровательной улыбкой из всех, которые Хагеру довелось видеть на ее лице. - И не говори мне, что ты недостаточно меток, чтобы вести ответный огонь.

- Не забывайте, у них тоже могут быть маги, - прохрипел Брандин, закашлялся и прибавил: - И они тоже могут встретить нас не с пряниками.

- В любом случае, у нас нет иного способа проверить, кто топчется снаружи, кроме как выйти и посмотреть, - пожал плечами Хагер. - Всего мы не предугадаем, только протянем впустую время. Кто знает, вдруг выход свободен?

Арагна состроила кислую мину.

- Обидно будет после всего, что мы встретили в этих стенах, сдохнуть у самого выхода, - проговорил Брандин.

- Не сдохнем, - сверкнула глазами ведьма.

- Предлагаю перестать толочь воду в ступе, - продолжил воин, - а выйти из этой троллей жопы и показать врагам, что нас с одного чиха не взять.

Хагер постарался, чтобы его слова звучали как можно оптимистичнее. Арагна и Сарф с охотой откликнулись на его задор, Руни ответила улыбчивым взглядом и нервным покусыванием губ, а Брандин прохрипел что-то невнятное. Вооружившись смелостью, решительностью и набросив на себя несколько увеличивающих характеристики и параметры заклинаний, все пятеро двинулись к выходу.

Стоило подойти к печати, сдерживающей проход, как Игра сообщила, что они успешно прошли локацию шахты, после чего щедро отсыпала опыта. Хагер обнаружил, что до очередного "лэвелапа" осталось не так уж долго.

Первым, как и было решено с самого начала, шел Хагер. Следом за ним - Арагна, с заготовленным огненным шаром. За ведьмой в тенях кралась ловкачка. Замыкали строй Сарф и Брандин.

Еще до того, как они вышли, стало понятно, что события пойдут по сценарию, который описала ловкачка. Хоть Руни и шла

не первой, она успела высмотреть несколько ловушек, бесшумно предупредить о них и столь же бесшумно обезвредить.

- Эта, - сказала она, указывая на последнюю, - не заметь мы ее, подняла бы такой трезвон, что и мертвые бы повставали из могил.

- Мы знаем, что ты бесценный член нашей команды, - шикнула на нее Арагна.

Ловкачка и на этот раз смолчала, лишь кивнула в сторону выхода, за которым, судя по шуму и сизой пелене, шел проливной дождь. Хагер мысленно выругался - только этого не хватало. Как бы огненные плюшки заклинателей не потеряли большую часть своей эффективности.

Его мысли перебила Арагна, точнее - выпущенный ею огненный шар. Воин снова про себя выругался, стараясь не думать о том, что ведьма наверняка била наугад. Он сам не слышал ни звука, ни шороха, кроме шелеста ливня, да и Руни не подала предупредительного сигнала. Значит, Арагна решила подстраховаться. Оставалось надеяться: ведьма что-то заметила и не зря потратила ценное заклинание, выдав их присутствие.

Ответ, впрочем, пришел тут же. Даже не ответ - целый многоголосый вопль. Крики боли пополам с руганью и проклятиями. Вслед за внезапным шумом на игроков вылетело сразу несколько человек - с лицами, вымазанными не то в саже, не то в грязи, и в горящей одежде. Даже дождь оказался не в силах быстро потушить "живые факелы". Воин встретил их приготовленным ударом.

Первый нападавший налетел на меч сам, подставился под удар. Хагер не был уверен, что именно перед смертью отразилось на лице наемника: то ли отчаяние из-за неминуемой гибели, то ли облегчение оттого, что огонь больше не причинит ему боли. Второй и третий горели слабее, и им хватило ума не бросаться на клинок. Впрочем, их участь оказалась не менее печальной: стоило Хагеру подумать о том, чтобы подойти поближе, как со стороны перевернутых телег и бочек хлынул дождь стрел. Воин едва успел прикрыться валявшейся на земле доской. Несколько стрел вонзилось в нее, несколько сдержала кольчуга, и с десяток, не найдя цели, вонзился в землю вокруг.

--\>
Навык "Легкая броня" повысился. Текущее значение: 11
--\>

Но одна все-таки ужалила: яростно впилась в ногу ниже колена. Хагер стиснул зубы, но не издал ни одного звука. Один из

горящих наемников упал на землю - стрела пронзила его шею насквозь. Второй еще на какое-то время задержался на ногах, и его-то секунды спустя Хагер использовал в качестве нового "щита".

"Им нужно несколько секунд, чтобы перезарядиться, - прикинул воин. - Вряд ли они подготовили две волны - не на сотню же воинов шли".

Он отбросил доску, быстро шагнул к еще державшемуся на ногах наемнику и прикрылся им. Убийца был мелким и хилым, от него воняло сырым мясом и паленой шкурой, но он все равно был лучшим укрытием, чем доска. К следующему залпу Хагер был готов, и не только он один.

Сарф ответил своей "палочкой-выручалочкой" - липкой стрелой. Та, скорее всего, достигла цели: следующий залп нападающих был жиже предыдущего раза в два.

Из-за кустов на Хагера выступили двое. По одному их виду воин понял, что придется попотеть. Оба - в одинаковых темно-красных костюмах, с лицами, спрятанными за странной рунической раскраской. Их отличали только повязки - у одного белая, у другого черная. Мысленно Хагер так и обозвал их - Белый и Черный. В их движениях скользило что-то настолько знакомое, что Хагер сперва опешил, когда понял: они двигаются почти так же ловко и изящно, как и Руни. Вот оно, предположение Сарфа, насчет возможности встречи с Теневыми танцорами. Неужели лучник оказался прав?

"Хрени полная башка!" - ругнул себя Хагер и сосредоточился на противниках. Схватка покажет - кто есть кто.

Первым делом они попытались обойти его с флангов. Белый шагнул первым, за что едва не схлопотал мечом поперек спины. Однако, как ни быстр был воин, попасть по ловкачу не удалось. Смертоносец с голодным свистом рассек воздух. Белый тут же отступил быстрым прыжком через голову, отдав инициативу напарнику. Черный оказался проворнее: мало того, что пробежал мимо так, что Хагеру оставалось только ветер в ушах слушать, так еще и занял место у него за спиной. Похоже, удача после вроде бы неплохо начавшегося сражения повернулась к воину задом. В отчаянной попытке увернуться от удара Белого Хагеру пришлось попятиться - лезвие изогнутого, похожего на кукри кинжала полоснуло в считанных миллиметрах от горла Хагера. Воин ответил контратакой, но промахнулся и совершенно по-глупому подставил Черному бок. Неизвестно, чем бы закончилась его атака, если бы на выручку Хагеру не пришла Руни. Он понял, что ловкачка вступила в поединок, по тому, как быстро Белый метнулся на выручку Черному. Воин шагнул ему наперерез,

подставил себя, хотя и знал, что вряд ли сможет уйти от удара. Один из кинжалов полоснул по лицу, другой целил в горло, но не попал. Хагер контратаковал, но все равно недостаточно быстро, чтобы догнать проворного убийцу. Из-за спины раздавались звуки кинжалов, хлестко режущих воздух, - похоже, противники были равны в своих умениях и одинаково ловко избегали атак друг друга. Тех же, что сидели в засаде, довольно успешно сдерживала связка из Сарфа и Арагны: пока лучник огрызался на атаки парализующими стрелами, ведьма забрасывала баррикады огненными стрелами. Те взрывались фонтаном алых всполохов, стоило соприкоснуться с твердой поверхностью. Из-за баррикад время от времени выскакивали горящие, как факел, люди. Некоторые из них успевали упасть замертво до того, как их агонию прекращали стрелы Сарфа. Заграждения, которые служили им укрытием, стремительно превращались в огненный барьер.

"Если так пойдет и дальше, нашим убийцам придется выбирать: либо отступать, либо прорываться к нам через огонь".

Наверное, Белый тоже понял, что дела плохи, потому что дважды пропустил атаку Хагера.

-->

Навык "Увеличение максимального урона" повысился. Текущее значение: 4

-->

Движения, которыми тот пытался уйти от ударов меча, были настолько дерганными и неуверенными, будто убийца не знал - уходить ему или пытаться атаковать дальше. Первым ударом воин рассек ему плечо, вторым - полоснул по груди. Удар, впрочем, получится едва ли в четверть от возможной силы, но и этого хватило, чтобы легкая броня ловкача не выдержала. Кожа куртки лопнула, выпустила наружу ткань рубахи, мигом ставшую красной от хлынувшей крови. Убийца пытался отойти назад, но с одной рукой и серьезной раной в груди он был обречен. Хагеру понадобился всего один удар, чтобы оборвать его жизнь: Белый превратился в два куска тела, скрепленных промежностью.

-->

Навык "Тяжелое оружие" повысился. Текущее значение: 5

-->

Воин не стал радоваться быстрой (он рассчитывал на более

сложный поединок) победе и поспешил на помощь Руни. Когда он повернулся, то нашел девушку сидящей на плечах Черного. Хагер и глазом моргнуть не успел, как она очертила горло убийцы одним мягким движением. И, прежде чем из раны выступила кровь, - прыгнула, оказавшись рядом с воином.

- Мы молодцы, - сказала она спокойно, но лихорадка битвы играла в ее глазах.

- Будем молодцы, когда разделаемся с лучниками, - с этими словами Хагер сгреб Руни в охапку и прикрыл собой от нового шквала стрел.

Несколько наконечников застряло в кольчуге, но боли не было, остальные и вовсе не причинили вреда. Практически сразу после залпа последовал ответный удар. Арагна, закончив последние слова заклинания, швырнула в вражеских недобитков заклинанием.

-->
Ваш спутник применил заклинание "Истерический смех"
-->

- Постарайтесь не подходить к ним несколько секунд, - она подошла к Руни и Хагеру, потерла ладони, не скрывая, что довольна собой. - Пусть пока похохочут... перед смертью.

Последнее, что оставалось, - разделаться с врагами, которые, не помня себя, валялись на земле и корчились в судорогах смеха. Глядя на колебания Руни, Хагер предложил ей заняться содержимым карманов убитых врагов. Она охотно согласилась и едва слышно шепнула: "Спасибо..."

- Еще один гвоздь в гроб Самоцветников, - сказала Руни, закончив с карманами всех наемников. Она протянула Хагеру пергамент с несколькими подписями.

- Это контракт на пять голов, - подтвердил воин, - поименно, кстати, с требованием предоставить наши головы в качестве доказательств.

Сарф тоже сунул нос в пергамент, присвистнул:

- Было бы у меня две головы, я бы за такие деньги одну отдал.

Сумма, на которую расщедрился Балибей, оказалась вдвое больше той, которую толстяк предложил им самим. Понятно, что жмот не собирался тратиться дважды: в его планы входила выплата вознаграждения только убийцам, хотя... Хагер не удивился бы, если б и на этот случай Балибей приготовил план, лишь бы не расставаться с золотом.

- Теперь мне будет о чем поговорить с этим старым крысом,

- Хагер оскалился в предвкушении предстоящего разговора.

Вернуться в город не составило проблем. Гэлы застоялись на привязи и торопились в дорогу. Хагеру казалось, что на обратный путь им потребовалось вдвое меньше времени. Он даже не успел как следует подумать, с чего начнет разговор с хозяином Самоцветной гильдии. Интересно, тяжело ли будет к нему прорваться? Предвидел ли хитрый толстяк такой неблагоприятный для себя поворот событий? И если предвидел - успел ли к нему подготовиться?

В Стендар они приехали к закату: издалека, когда до города оставалось не менее получаса езды, умирающее солнце окрасило крыши алым. Если бы не встречный ветер, Хагер подумал бы, что город охвачен огнем, но в воздухе не пахло гарью. Стражники, которые едва не закрыли ворота перед самым их носом, содрали по золотому с каждого. Хагер расстался с деньгами без жалости - если дело выгорит, то на вырученные монеты они смогут купить четверть Стендара.

- Уверен, что тебе не нужна помощь? - спросила Руни, стоило ему сказать, что он собирается навестить Балибея прямо сейчас, не заезжая в гостиницу. - Не слишком умно соваться в его дом, забрав все доказательства и не прикрыв спину. Он не задумываясь натравит на тебя всех своих телохранителей - это дешевле, чем облегчить свой кошелек на тысячу золотых.

- Она дело говорит, - встала на сторону ловкачки Арагна, - сам подумай - ты бы что делал на его месте? Вряд ли заплатил. Это не гарантирует молчания, если уж на то пошло.

- На его месте я бы нанял в три раза больше наемных убийц и лично бы проверил, тех ли они прикончили, - с улыбкой ответил Хагер. Немного бравады не помешает, когда в воздухе пахнет паникой.

Если все пройдет хорошо, то он вернется с туго набитым кошельком, и его товарищи не пострадают. Если все пойдет плохо... В конце концов, это он заварил всю кашу с походом в шахты. Ему и расхлебывать. И неважно, что по этому поводу думают спутники. Воин не собирался подставлять их под удар.

- Я справлюсь, - воин говорил так уверенно, что поймал себя на мысли: он сам охотно верит выдуманному благоприятному прогнозу.

"У Балибея, в стенах поместья, зачарован каждый сантиметр земли. Интересно, сколько щелчков пальцами ему понадобится, чтобы испепелить неугодного? Может, в самом деле подождать до утра?"

Внутренний голос подсказал, что того, кто посулил тысячу золотых за убийство, вряд ли остановят возможные любопытные

взгляды горожан. Хагер почти поддался умоляющему взгляду Руни, но внутреннее чутье буквально за шиворот тянуло навестить толстяка именно сейчас. Интуиция - плохой советчик, но иногда, в реальном мире, он прислушивался к ней и выигрывал там, где другие оставались с носом.

Однако оставался последний нерешенный вопрос: кому доверить доказательства вины толстяка? От того, как быстро "хранитель" отреагирует в случае плохого для него, Хагера, исхода, будет зависеть судьба остальных. Брандин? Нет, слишком он мягкий, да и не теперь, когда шут знает сколько времени уйдет на его восстановление. Арагна жестче, и голова у нее холоднее, но она ни на шаг не отойдет от заклинателя, пока не убедится, что тот окончательно здоров. Сарфа Хагер даже не рассматривал как кандидата - слишком уж он несерьезный. Оставалась Руни. Хагер мысленно вздохнул: найдись хоть один другой приемлемый вариант, он бы ни за что не сунул ее голову в печку, но ловкачка, как ни крути, годилась на роль хранителя больше остальных.

Воин осторожно взял ее под локоть, отвел в сторону - так, чтобы остальные не могли слышать их разговор.

- Мне не нравится то, что ты собираешься идти туда один, - стояла на своем ловкачка.

- Так будет лучше, - как можно мягче ответил он. - Послушай, ты должна сохранить все доказательства. Никому не давай их, держи всегда при себе, глаз не своди, пока я не вернусь. А если через несколько часов я не появлюсь...

От этих слов Руни дернулась, посмотрела полным испуга взглядом. Хагеру оказалось непросто выдержать его и не изменить своего решения.

- От того, насколько быстро ты среагируешь, зависит ваша жизнь. Жизнь вас четверых. Забирай остальных и иди прямиком к капитану городской стражи. Хоть мышью стань, но попади к нему.

- Мы будем ждать тебя! - громким шепотом сказала она.

- И все погибнете! - Хагер ненавидел себя за то, что поднял на девушку голос, но только так получилось ее остудить. - Сделай это ради меня.

Он осторожно сжал ее плечи, почти поддавшись желанию прижать к себе. Может быть, он видит ее в последний раз? Если и так - что это меняет? Слишком мало времени и слишком много слов.

- Пообещай, - потребовал он.

- Я не могу, - глаза ловкачки стали влажными.

- Можешь, - Хагер подбодрил ее улыбкой, - можешь и должна.

Руни кивнула, невнятно произнесла: "Обещаю" - и

освободилась из его рук.

- Все будет хорошо, - Хагер подмигнул встревоженной девушке, отсалютовал Сарфу, а ведьму попросил не тянуть с исцелением Брандина.

- Надеюсь, дружище, ты вынесешь меня из задницы, если мы в нее попадем, - Хагер потрепал Вандала по шее, и гэл скосил на него одобрительный, как показалось воину, взгляд.

Найти здание, в котором довелось побывать всего раз, - задача не из легких. В тот день моросил дождь, Хагер ехал в носилках и почти не разбирал дороги. Теперь, когда фонарщики уже начали зажигать фонари, Стендар преобразился. Если бы Хагеру не довелось ходить по городским улицам ночью, он бы наверняка заблудился.

Чтобы добраться до здания, к которому привел его "зеленый стручок" Ларгани, пришлось потратиться на болтливых попрошаек. Последние, увидев монету, охотно распускали слюни и язык.

Когда Хагер очутился перед знакомым забором, на Стендар уже опустилась ночь. Ворота по-прежнему охраняла пара стражников, которые, увидев всадника всего в нескольких метрах от себя, даже не шелохнулись. Хагера это насторожило, но он списал все на магический барьер: в темное время суток он наверняка становился куда сильнее и надежнее. Спешившись, воин подошел к одному из стражников, намеренно спрятав Смертоносец за спину. Он не желал давать повод убить себя даже не успев открыть рот.

- Я желаю говорить с Балибеем, - как можно спокойнее и четче произнес Хагер прямо в спрятанное шлемом лицо стражника.

Стражник промолчал. Повторный вопрос принес тот же результат - молчание. Хагер, осененный догадкой, прислушался: в прорезях шлема тихо - ни выдоха, ни вдоха. Големы. И как он сразу не догадался? Двинутся, только если он попытается атаковать предмет их охранения.

"И что теперь, умник?"

- Эй, Балибей! - что есть силы заорал Хагер. Глупая затея, но первая, посетившая голову. - Я пришел поговорить о нашем деле!

"Ну, сукин ты сын, выползай из своей норы!"

- Ты ведь не хочешь, чтобы я орал о нашей договоренности на всю улицу?! Или о том, что я нашел в твоих шахтах?!

После этих слов Хагер почти физически почувствовал несколько направленных в его голову стрел и боевых заклятий.

"Нет, засранец, ты не рискнешь убивать меня, пока не

убедишься, что именно я знаю и кто еще знает об этом. Даже твой мерзкий мозг не мог настолько заплыть жиром".

Когда воин начал думать, что затея протухла и с Балибеем ему не встретиться, впереди появилось какое-то движение. Через несколько мгновений ему навстречу вышел Ларгани, собственной персоной. Выглядел стручок так, словно только-только получил взбучку: лицо, даже в бледном свете луны, алое от досады, волосы всклокочены, а на одной щеке отчетливо виден отпечаток ладони. Видимо, торговец нашел на ком сорвать зло. Но Хагер не испытывал к тощему прислужнику ни сочувствия, ни жалости.

- Мой господин просит тебя, почтенный Хагер, прийти завтра. Сегодня ему нездоровиться и он не принимает посетителей.

- Я не посетитель. - "Или тебе кулаком напомнить?" - Слушай сюда, паршивец. Класть я хотел на все болячки твоего господина. Класть я хотел на то, когда ему удобно меня принять. Потому что он примет меня сейчас. Передай ему, что у меня сегодня на удивление говорливое настроение: если он мне компанию не составит, я поищу свободные уши среди городских стражников или в таверне зевакам пар спущу.

-->
Навык "Запугивание" повысился. Текущее значение: 3
-->

Ларгани весь скукожился, шмыгнул носом и едва слышно произнес:

- Он убьет меня, если я впущу тебя, отважный Хагер.

- Какого лешего ты служишь тому, кто тебя убить грозится? - недоумевал воин.

- Мне больше некуда пойти, - пролепетал Ларгани, и теперь воину стало жаль его. НПС не НПС, а эмоции он испытывает самые что ни на есть настоящие.

- Я так или иначе попаду в дом, - Хагер развел руками, давая понять, что его не остановить и слезами, - тебе выбирать: встать у меня на пути или отойти и уносить ноги, пока твой господин будет занят мной.

Стручок не колебался ни мгновения: он неуклюже кивнул, торопливо поблагодарил и открыл ворота. Стоило воину войти - Стручок тут же шмыгнул в них и практически сразу исчез в сонном городе. Хагер сразу позабыл о мальчишке, взглянул на особняк Самоцветной гильдии и направился ко входу в него.

Воин не сомневался, что его встретит целая армия вооруженных охранников, а потому, увидев открытую дверь,

приготовился к самому худшему. На всякий случай обнажил меч. Каково же было его удивление, когда по ту сторону двери его встретил... сам Балибей.

Толстяк стоял посредине зала, перебирал шнурок с бесчисленным количеством каменных бусин и поглядывал на гостя слишком веселым прищуром. Хагер еще раз напомнил себе, что ни единому слову этого человека верить нельзя.

- Мой дорогой друг, ну, отчего так долго? - сладко поинтересовался толстяк. - Я начал волноваться, что по моей вине ты и твои славные товарищи отправились на верную гибель.

- Охотно верю, - Хагер решил подыграть его лжи, - я даже видел тех, кого ты послал справиться о нашем самочувствии. Я растрогался и решил лично поблагодарить тебя за доброту.

Балибей, как ни старался, не смог скрыть кислоты в улыбке. Несколько минут он теребил бусины и молчал. Хагер не торопил толстяка: пусть как следует взвесит все "за" и "против", поломает голову над тем, что он, Хагер, может знать и какими доказательствами может располагать. Ничто так не пугает человека, как самовнушение.

- Уважаемый Хагер не только славный воин, но и великолепный оратор.

- Твоя речь скучна, Балибей, - воин демонстративно зевнул, - и она меня утомила. К чему разговоры о заботе и прочая околесица, если ты сейчас раздумываешь над тем, что дешевле: убить меня прямо сейчас или обождать и уже потом закрывать рты тем, кто еще может знать о твоем маленьком секрете.

- И многим ты успел о нем поведать? - Балибей посмотрел на него взглядом торговца, пытающегося найти червоточину в идеальном яблоке, лишь бы сбить хоть полгроша.

- Если я не вернусь через час - узнает весь Стендар, - спокойно ответил Хагер.

- Много ли что беднота языками мелет, - делано равнодушно проговорил тот.

Хагер, видя, что торговец пока не собирается его убивать, прошелся до софы в другом конце комнаты, уселся поудобнее и взял из фруктовой корзины самый спелый персик.

- Послушай, - прожевав первый кусок, начал воин, - у меня нет желания и настроения играть в недоговорки и секреты. Я знаю достаточно, чтобы и тебя, и твою расчудесную гильдию разорвали на куски. И поверь - у меня хватит данных, чтобы доказать все твои грязные делишки, включая контракт на пять голов поименно.

Балибей насторожился, колыхнул подбородками и "обыскал" Хагера взглядом. Воин на это хмыкнул, откусил еще

немного от душистого фрукта и поспешил разочаровать толстяка:

- Я не настолько глуп, чтобы явиться в логово людоеда, предварительно натеревшись специями. Доказательства того, чем именно Самоцветная гильдия промышляла в шахтах, спрятаны в надежном месте. И, - Хагер чуть подался вперед, - они станут народным достоянием, в случае если появится хоть тень сомнения в моем благополучии. Представляешь, какая будет потеха, если мы тут с тобой договоримся полюбовно, а на обратном пути меня убьют дружки тех, кого я не так давно выпотрошил? - Последние слова Хагер произнес с подчеркнутой кровожадностью.

- Я не заключаю договоров, пока не уверен в товаре, - начал торговаться Балибей. - Ведь если посудить, что мне за печаль от твоих слов? Народ всякие выдуманные небылицы может за чистую монету принять и приумножить. Кто станет слушать разговоры пьянчуг и продажных девок?

- Наместник Стендара и Капитан городской стражи, - охотно ответил Хагер. - Уверен, каждый из них в состоянии сделать твою сытую жизнь суетливой и небезопасной. И еще - поправь меня, если я ошибаюсь: твои конкуренты прилично заплатят за то, чтобы перекупить доказательства твоих делишек. И что-то мне подсказывает - они не будут так сговорчивы, как я, а превратят твою жизнь в кошмар. Прежде чем продолжать разговор и унижать меня глупым торгом, подумай, так ли ты легок на подъем, чтобы все бросать и срываться на край света с насиженного места. Не обижайся, но ты не похож на человека, способного круто изменить даже толчку. - Хагер прибавил к словам ухмылку.

Балибей заметно побледнел, а его маленькие глаза суетливо забегали под сальными веками. Было видно, что его уверенность в исходе разговора стремительно истощается. Хагер решил не испытывать судьбу и "додавить" ублюдка.

- Я знаю о "белом сне" и об алхимиках, которые превращали убитых твоими наемниками людей в зомби, заставляя их работать в твоих же шахтах. Не за "Слезами рассвета" ты нас посылал, а затем, чтобы выгрести жар чужими руками. А потом сторговался с наемными убийцами на пять голов и указал на место, где их добыть. Но самое паршивое в этом то, что ты, уже договариваясь со мной, знал: мы не нужны тебе живыми. Вот почему ты так охотно согласился на баснословную сумму. Отдам тебе должное - мне и в голову не пришло искать в твоих словах подвох, но я сделал выводы и усвоил урок. Так что теперь, толстяк, мы с тобой отшвырнем липовые любезности и поговорим серьезно.

-->
Вы успешно применили навык "Запугивание"
-->

Торговец заметно задрожал. Его водянистое от жира тело покачнулось, словно балансирующий над пропастью валун. И все же Хагер чувствовал, что, несмотря на все его старания, Балибей колеблется.

- Где гарантии, что ты не станешь тянуть из меня деньги, припрятав доказательства? - спросил глава гильдии.

- Нет никаких гарантий, толстяк. - Воин швырнул персиковую косточку в стоящую в ногах корзину, вытер руки о штаны. - Но разве ты просишь гарантии у богов, что они прикроют тебя от врага или неожиданной смерти? Посмотри на меня - разве я похож на непорядочного человека?

- Ты похож на человека, который посреди ночи ворвался в мой дом, - ответил Балибей.

Хагер отреагировал почти доброжелательной улыбкой - что ж, толстяк по-своему прав.

- Чего ты хочешь? - спросил торговец.

- Я хочу получить обещанное золото плюс то, что ты обещал убийцам за наши головы. - Хагер не закончил, но на щеках торговца появился румянец возмущения. Воин мысленно оскалился - что-то с ним будет дальше. - Я оставлю себе "Слезы рассвета", как честно добытое в бою сокровище, а те двадцать сотен золотых будут платой за то, что мы выгребли дерьмо из твоих шахт. Думаю, теперь ты можешь вернуться в них и продолжать свои, как это правильно назвать... - Хагер сделал вид глубокой задумчивости, - продолжить свои алхимические изыскания. Если ни ты лично, ни причастные к Самоцветной гильдии люди не будут мешать нам жить - доказательства твоих делишек канут в лету, никто о них не узнает. Но до тех пор, как ты понимаешь, они останутся лежать в надежном месте. Для твоей же пользы: чтобы не наделал глупостей сгоряча.

Еще одна попытка запугивания прошла успешно. Хагер мысленно присвистнул, довольный своими успехами.

Пятна на лице торговца из бордовых стали белыми, а подбородки возмущенно задрожали, выдавая хозяйские мысли.

- Откуда мне знать, что ты не обманешь?

Хагер пожал плечами, потянулся за вторым персиком, откусил от румяного бока добрую треть и сказал:

- Поверить, быть может? Иногда людям нужно просто верить.

- Если бы я жил по такому принципу, то давно бы разорился

и отпивал дерьмо из сточной канавы. А если бы боги были не милостивы, так и вовсе бы окочурился.

Хагер отметил, что стоило толстяку оказаться в игре не по его правилам - и он сразу растерял весь свой приторно-услужливый тон.

- Мне нужны гарантии, - стоял на своем Балибей. Похоже, он все же намеревался выторговать себе хоть какие-то барыши. Похвально, но малоэффективно.

- Лучшая твоя гарантия - это моя долгая, счастливая и безопасная жизнь. Пока я цел и невредим, в городе, где тебя знает каждая собака, тебе нечего опасаться моего длинного языка. Я знаю цену своему слову и умею его держать. И, знаешь, мне надоело предлагать то, что покупатель не намерен брать. В память о нашем старом знакомстве я пришел к тебе первым, но раз ты считаешь, что... - он поднялся, всем своим видом давая понять, что не шутит и собирается уйти.

-->
Вы успешно применили навык "Запугивание"
-->

- Я дам тебе золото! - выкрикнул толстяк. Страх и паника сделали его голос похожим на мышиный писк.

- ... но теперь с десятью процентами сверху от общей суммы, чтобы ты запомнил - со мной лучше не торговаться.

Все подбородки Балибея нехотя кивнули в ответ.

-->
Ваш уровень повысился. Текущее значение: 13
Вы получили одну единицу характеристик
Вы получили одну единицу умений
-->

Тут же быстро взять последнее из доступных умений: "Калечащий удар". Единицу характеристик в ловкость - на всякий случай. Для большей скорости передвижения и возможности пользоваться более изящными клинками - на будущее.

Все! А теперь - прочь!

Глава 6

Иногда мне кажется, что чувства и эмоции даны нам в наказание. Иначе как объяснить, что люди испокон веков бьются о стены неразделенной любви или бросаются в погибельный омут, эту самую любовь потеряв?

Из размышлений сумасшедшего Яро

Как оказалось, в город они вернулись как раз вовремя. Утром, после первой ночи в своих постелях, Хагера разбудил шум, доносящийся с улицы. Герольды Стендара драли глотки, взахлеб рассказывая о каком-то ежегодном событии. Воин кулаками протер глаза, разгоняя дремоту, поднялся с кровати и подошел к окну. Распахнул ставни, вдохнул влажный утренний воздух. Приятное утро - после затяжных дождей, зарядивших перед выездом в пещеры. И тем более приятное теперь, после самих пещер.

- Только сегодня, все жители и гости Стендара! - вещал герольд, в шляпе с пером, лихо задвинутой на затылок. - Дамы пусть надевают самые красивые платья, господа чистят фамильные мечи! Только сегодня! Всю ночь мы чествуем бога Алариса! В полночь его благословение сойдет на струны и голоса всех последователей! Только сегодня! Всю ночь мы будем танцевать и петь! Спешите, не упустите шанс прийти в самом оригинальном карнавальном наряде!

Хагер зевнул, потянулся, слыша хруст собственных костей. Маскарад... Ну, надо же. Интересное разнообразие в постоянных боевых буднях. Почти наверняка в лавках сегодня будет страшная толчея. Хорошо, что они не поленились и сбагрили весь лут еще вчера, обновили и восполнили снаряжение. Свиток с рецептом уникального оружия воин пока оставил у себя. Воспользоваться рецептом самостоятельно он не мог - для этого требовалась специализация, доступная лишь Техникам. А Техника (НПС или игрока - без разницы) еще следовало отыскать. Но главное, что успели сделать игроки, - навестили местный банк. Постоянно носить с собой вырученные в последнем задании деньги казалось

делом неразумным. Ни к чему искушать местных воров. К тому же в банке деньги не просто лежали, а работали - приносили еженедельный небольшой процент с общей суммы. Игроки не стали размениваться на сиюминутные обещания мелких банков и оставили деньги и "Слезы рассвета" в представительстве самого крупного банковского сообщества Форсвейма. Самым главным козырем этого сообщества была возможность снимать свои деньги на любом из пяти Островов Форсвейма. Представительства сообщества имелись во всех крупных городах.

В тех немногих онлайн играх, в которых Хагер задерживался больше ознакомительной недели, игровые события обычно приурочивали к реальным датам реального мира: на Восьмое марта с неба падали цветы и в магазинах начинали продавать конфеты и цветы. К Новому году устраивали фейерверки, и по городу бегал моб Дед Мороз, которого сложно было поймать, а еще сложнее - выбить из него подарки. Разработчики Форсвейма решили пойти по иному пути и ввести праздники собственно игрового мира.

"Оно и к лучшему: меньше мыслей о реальности... Неизвестно, когда и как мы в нее вернемся. И вернемся ли вообще".

Поначалу Хагер не чувствовал особенного желания приобщаться к празднику, но после шахт потребность в острых ощущениях поутихла. Требовалось нечто, чтобы разгрузить голову и немного отвлечься от сражений. Никаких "горячих" квестов в игровом журнале не было: пара стандартных фармовых а-ля "Принеси мне надцать шкур и надцать копыт"; один короткий, в локацию со слабыми мобами и с весьма скудным вознаграждением. Ничего, чем стоило бы озаботиться прямо сейчас. Почему бы и не поддаться праздничному настроению?

После стандартных утренних процедур Хагер спустился вниз. Ни Брандина, ни Арагны, ни Руни. Из всей команды - только Сарф. Лучник сидел за столом в самом центре зала, в окружении разноцветных бутылок.

- Что пьешь? - Хагер опустился на табурет напротив белобрысого.

- Какая-то праздничная дрянь, - отозвался Сарф. - В местном баре, - кивнул на пробегающую мимо прислужницу, - обновился ассортимент. Слышал о празднике?

- И глухой услышал бы.

Хагер позвал девчонку. Та кивнула и уже через несколько секунд подбежала с разноцветным меню. Бутылки - длинные и тонкие, пузатые и квадратные, всех цветов радуги. Хагер выборочно прочитал несколько описаний: малиновая наливка

"Радости", вино из крыжовника "Бесконечная бодрость", клубничный сироп "Огни заката"... Он, не особенно вникая, выбрал на пробу пару наименований. Прислужница приняла деньги и вскоре вернулась с подносом, на котором застыла пара небольших бутылок.

Питье из первой оказалось прохладным, с ярким мятным вкусом. Уже после второго глотка Хагер почувствовал заметную легкость. После пятого в теле появилась бодрость, энергия.

- Где остальные? - заметно повеселев, поинтересовался Хагер.

- Ведьма пошла за новой метлой, - ухмыльнулся Сарф. - А если серьезно, без понятия. Брандина видел мельком. Кажется, он спешил купить карнавальный костюм. Что за детский сад... - произнес он с видимым сожалением.

- С ним все в порядке?

- Вроде. Я не расспрашивал.

Заклинателя пришлось оставить в храме Акморы. Служители уверяли, что поставят несчастного искателя приключений на ноги, но потребовали, чтобы остальные покинули стены святого места.

- А Руни? - спросил воин, чуть помедлив. Он до сих пор чувствовал себя погано по отношению к ловкачке.

- Тоже ускакала куда-то, - повел бровью Сарф. - Все меня бросили! - добавил преувеличенно сокрушенно. - И чего не спится?

Пять минут назад Хагер скорее всего согласился бы с ним, но теперь идея нарядиться к карнавалу перестала казаться бестолковой. Что плохого в веселье? Они каждый день по грани ходят. Можно и с ума сойти. Разок.

Он допил содержимое бутылки, вторую запихнул в карман, отсалютовал Сарфу и покинул гостиницу.

Стоило переступить порог, как в ноздри ворвался аромат праздника: сладкий, свежий, немного приправленный запахом бенгальских огней. Стендар преобразился, как будто всю ночь его украшали праздничные феи. На домах появились ленты, цветочные гирлянды, банты и сверкающие шары.

Похоже, некоторые горожане, а возможно, и игроки уже вовсю готовились к карнавалу. Вот мимо прошла девушка-кошка - Хагер как ни старался, так и не понял, где крепились ее мохнатые ушки и полосатый хвост. За одним из поворотов воина чуть не сбил с ног парень в костюме пирата. Еще через несколько шагов из какого-то магазина высыпала компания из Красной шапочки, Белоснежки и пары гномов. Последние, хоть гномье в них угадывалось легко, сохранили человеческий рост.

- Господин, не проходите мимо! - наперерез Хагеру выскочила неизвестно откуда взявшаяся девчонка-коробейница.

Хагер бегло осмотрел лоток: ленточки, украшения, какие-то накладные усы и бороды. Взгляд упал на клыки. Быстро, пока не одумался, он купил приглянувшийся аксессуар и, как только купленное появилось в инвентаре, приказал игре одеть его. Во рту сразу стало тесно, язык потянулся и пощупал обновленные зубы. Сразу стало понятно, почему у "кошки" не было видно креплений хвоста и ушей. Хагер хмыкнул, поворочал челюстями: зубы словно стали родными.

"Надеюсь, это украшательство только на время праздников", - подумал воин, после того как оказалось, что опция "снять" к аксессуару не применяется. Впрочем, Игра тут же сообщила, что эффект исчезнет к шести утра следующего дня.

"Золушка и тыква", - усмехнулся Хагер.

Он прошел еще один квартал в поисках магазина карнавальных костюмов, но остановился, привлеченный яркой вывеской на цирюльне. Раньше здесь можно было кардинально, буквально до неузнаваемости, сменить прическу, теперь же вывеска обещала праздничное украшение тела. Стоило Хагеру подумать, что хорошо бы сперва посмотреть на эти украшения, как дверь отворилась и из нее вышел здоровенный детина в меховой жилетке. На одно его плечо был нанесен сложный рунный орнамент, на другое - оскалившаяся тигриная морда. Татуировки словно бы выжгли огнем: они пылали, изредка меняли цвет, и по ним пробегали серебряные всполохи.

Хагер сомневался не больше секунды - зашел внутрь. Дверной колокольчик огласил нового клиента, и к воину тут же подошли сразу несколько девушек. Все празднично нарядные, и все на одно лицо, будто близняшки. Пока одна предлагала выбрать рисунок и цвет (по этому случаю Игра не предоставляла адекватного миру способа выбора, а потому перед глазами появилось специальное меню), другая настойчиво рекомендовала изменить прическу. Хагер отказался от второго, а для первого выбрал курган из черепов, над которым вьются вороны. На всю спину - в черном и алом цветах.

Девушки заботливо и ловко раздели его до пояса, усадили на лавку. Послышался смешок - Хагер поднял голову. На соседней лавке лежала Руни. Воин сглотнул: ловкачка была раздета ниже пояса, ее попу прикрывали черные то ли шорты, то ли трусики. Мастерицы-на-одно-лицо как раз трудились над ее ногами. Водили по ним тонкими палочками, напоминающими кисти, - и на коже ловкачки появлялись новые фрагменты серебряного вьюнка. Острые листья обвивали стройные ноги, изредка даже

колыхались на несуществующем ветру. Хагер сглотнул еще раз, поерзал.

Не думать о том, что она скорее раздета, чем одета. Не думать, что ее ноги могли бы... В голову ворвались картины, одна развратнее другой.

- Привет, - она заговорила первой. И на этот раз Хагер увидел румянец на ее щеках. - Тоже решил приобщиться к празднику?

- Вроде того, - улыбнулся в ответ воин. - Красиво, - он указал взглядом на ее ноги.

Интересно, в чем она будет, раз решила разрисовать именно ноги? Наверняка костюм предполагает короткую юбку, иначе стала бы она так стараться ради того, что никто не увидит. Хотя... можно ли угадать мысли женщины?

Перед внутренним взором воина, в углу игрового интерфейса, зеленым светился собственный статут:

-->
Интим: да
--><

Так как мир Форсвейма предоставлял в том числе и подобные развлечения, то разработчиками во избежание различного рода насилия был введен так называемый "светофор". Набор статусов, определяющих отношение игрока к возможному интиму с игроками и неписями противоположного пола. Хагер выставлял статус, не особенно задумываясь. В любом случае он предпочитал отношения реальные и не собирался развлекаться в игре. Но изменилась игра, изменились правила. Дорога домой закрыта, а одна из древнейших потребностей напоминает о себе все чаще.

Воин глубоко вздохнул. Запросить статус Руни? Глупо. После всех их разногласий, после недопонимания.

Повисла пауза: рисовальщицы принялись за спину Хагера.

- Бодиарт? - усмехнулся он. - Я думал - татуировка будет. А это даже щекотно.

- У тебя есть татуировка? - Руни даже приподнялась на локтях.

- В реале? Ну да...

- Какая?

- На правой руке, от плеча. Тоже черепа.

Щеки ловкачки сделались отчетливо красными. Осознав это, она поспешила уткнуться лицом в руки.

Хагеру хотелось говорить с ней. Хотелось выяснить, что же

все-таки произошло там, в деревне, полной летающих трупоедов. С момента их размолвки они едва ли обменялись десятком слов на отвлеченные темы. В шахтах и на обратном пути в город обсуждали события квеста. По прибытии в Стендар так и вовсе почти не виделись и не разговаривали. Но сейчас ее настроение, ее слова позволяли надеяться, что все нормально. Да - он хреновый командир, он принимает неверные решения, а теперь еще и совестью мучается. Отлично!

Ладно, ни к чему разводить сопли. Они все равно поговорят. Но позже. А пока можно насладиться прекрасным видом...

Впрочем, вскоре "вид" исчез из поля зрения. Рисовальщицы закончили наносить рисунок на ноги Руни - и та, взвившись над жестким ложем, метнулась к стоящему в стороне зеркалу.

- Класс! - услышал Хагер довольное восклицание.

- Покажешься? - спросил он. - А то я полную работу и не видел.

- Неа, - в голосе Руни звучал смех. - Не сейчас, по крайней мере.

"Интересно, понимает она, что так дразнит еще сильнее?"

- Идешь за костюмом? - Ловкачка снова появилась перед глазами Хагера, но уже одетая.

- Думал об этом. Только с костюмом еще не определился.

- А по-моему, определился, - засмеялась Руни. - Вон клыки какие отрастил!

- Я и забыл уж, - воин потрогал клыки языком. - Быстро привык. Как родные стали.

- Подождать тебя?

- Конечно.

Когда все было закончено, Хагер придирчиво рассмотрел себя через пару стоящих друг напротив друга зеркал. Рисунок получился мрачным и очень реалистичным. Над горой черепов кружилась палая листва, а в пустых глазницах нет-нет, а загорался алый блеск.

- Страсти какие, - Руни провела рукой по его спине. - Ночью увидишь - описаешься.

Воин вздрогнул от прикосновения.

- Ну, что, идем? - Ловкачка буквально рвалась на улицу.

- Идем-идем, дай одеться, - усмехнулся Хагер.

Они поблагодарили рисовальщиц и покинули цирюльню. Народу на улице заметно прибавилось. Если уже сейчас столько гуляющих, что же будет к вечеру?

- Я знаю, куда идти! - Руни взяла спутника за руку и уверенно потянула за собой сквозь толпу.

Где-то над головой, за домами, уже шумели первые фейерверки, но разглядеть их не удавалось.

Место, где каждый желающий мог обзавестись праздничным нарядом, представляло из себя несколько разномастных шатров, установленных на одной из площадей города. Именно здесь наблюдалась самая большая концентрация празднично разодетых людей, именно здесь царила самая плотная толчея. Кричали зазывалы, играла музыка, слышались пение и сотни голосов.

- Следи за кошельком, - Руни подмигнула спутнику. - Отличное место для работы.

Хагер машинально проверил наличие денег - все в порядке.

- Ну, ты будешь злым вампиром? - спросила девушка.

- Больше ничего путного в голову не пришло, - пожал плечами Хагер.

- Нет - это плохая идея. А рисунок зачем наносил? В костюме вампира никто твоих черепов не увидит.

Ловкачка поморщилась, оценивающе осматривая воина.

- Только давай в рамках приличия, - усмехнулся Хагер. - Не нравится мне твой взгляд. Чего задумала?

- Еще "спасибо" скажешь! - кивнула своим мыслям Руни. - Идем.

Они миновали пару шатров, остановились возле того, который покрывали грубо выделанные шкуры. У входа были установлены два толстых столба, разрисованных цветными красками и украшенных черепами не то драконов, не то каких-то иных (не менее больших) хищников.

- Самое то! - засветилась улыбкой ловкачка.

Внутри их встретила полногрудая девица: крепкая, с пронзительными голубыми глазами и толстыми косами.

- Добрые господа желают приобрести праздничное одеяние? - спросила она глубоким, грудным голосом.

- Господин желает, - Руни подтолкнула в плечо Хагера.

- Сильный воин, - с одобрением произнесла девица. - Воин скал и степей! Прошу вас, выбирайте одеяние...

Хагеру не очень понравился открывшийся ассортимент. Все довольно однообразно и совсем не празднично. Такую одежду можно встретить и в самой игре.

- Вот... - Руни осторожно указала на одну из позиций.

- Нет! - отмахнулся воин.

- Да. Увидишь. Это то, что нужно!

- Там и одежды нет, считай.

- Так ее и не надо много.

Хагер выбрал опцию "примерить".

Наряд действительно не отличался пышностью и сложностью: меховая юбка с широким ремнем и подбитые мехом сапоги. Все. Ремень украшали серебряные заклепки и какая-то руническая вязь, серебряная оторочка виднелась и на сапогах.

- Воин скал и степей! - снова проговорила девица.

- По-моему, самое то! - щеки Руни полыхнули алым.

- Какой же это праздник? - усмехнулся Хагер. - Да и в юбке... того... непривычно.

- Это же всего на день. Ну же. Нельзя прятать такую красоту, - ловкачка еле ощутимо задела рукой спину воина.

- Тогда твой наряд выбираю я, - Хагер повернулся к девушке. Та шмыгнула носом, еще раз окинула его взглядом.

- Ладно... - проговорила неуверенно.

Они оплатили костюм, покинули палатку и только-только успели сделать несколько шагов прочь, как попали в самый настоящий хоровод. Скорее всего, неписей. Хагер еще не освоился с новым нарядом, а потому чувствовал себя весьма скованно. Руни же с удовольствием захлопала в ладоши, что-то прокричала танцующим, подбадривая их. Она бы и сама наверняка бросилась в пляс, если бы следом не произошло неожиданное.

Воин почувствовал слабый толчок в плечо, но не придал ему значения, когда ловкачка изменилась в лице, закричала, указывая на невзрачного человека:

- Вор!

Человек стоял всего в паре шагов от Хагера, и тот, недолго думая, ухватил его за шиворот.

- Проверь кошелек, - быстро проговорила Руни. От веселья на ее лице не осталось и следа.

- На месте, - с удивлением проговорил воин. Он-то уже думал, что снова остался с голым задом. Причем практически в прямом смысле слова.

Рядом зазвучали возмущенные возгласы. Хоровод остановился. Судя по возгласам, люди разделились на два лагеря: некоторые сразу же осудили пойманного за руку; другие, напротив, встали на его защиту.

- Тебе сильно повезло, - сказала Руни Хагеру. - Странно, что он не смог вытащить кошелек с первого раза.

- Вы о чем?! - возопил человек, попытавшись вырваться. Среднего роста, в невзрачной одежде разнорабочего, с копной непослушных волос, немного сутулится, будто постоянно опасался получить затрещину.

"Черт его знает..." - прикинул воин. Ловкачку он и вовсе за мальчишку принял, когда та лишила его кровно заработанных денег. Тут по внешности судить нельзя. Напротив, чем

неприметнее - тем лучше для вора. Внимания на этого человека Хагер бы точно не обратил.

- Отпусти! - снова брыкнулся тот.

Хагер разжал пальцы. Человек от неожиданности чуть было не растянулся на мостовой. Но быстро среагировал - бросился прочь.

- Зачем ты его выпустил? - не поняла ловкачка.

- Ничего не украл же. Доказательств нет.

- Тоже правильно, - вздохнула Руни. - Но он точно вор. Тут я не могла ошибиться.

- Плевать на него, - улыбнулся воин. - Не будем портить себе настроение. Мы шли тебе за нарядом, если я ничего не путаю?

О небольшом происшествии позабыли быстро. Хоровод снова ожил. Люди пустились в пляс.

Наряд для Руни все же выбирали вместе. Хагер хотел что-то небольшое, но не вульгарное. Ловкачка же наотрез отказалась от обилия драгоценностей и пафоса. В итоге сошлись на сарафане - точь-в-точь наряд лесной нимфы. Простой, но в то же время очень изящный и светлый. Руни покрутилась у зеркала, потом украдкой взглянула на спутника.

- Как?

- Мне очень нравится, - с теплом ответил Хагер. Руни действительно выглядела красавицей. - И узор в тему.

- Значит, мы готовы к празднику!

- Воин скал и степей приглашает прекрасную нимфу на прогулку, - церемониально поклонился воин.

- Варвары так не разговаривают, - засмеялась Руни. - Но нимфа, так и быть, принимает приглашение.

Они еще немного побродили возле шатров, а потом отправились на поиски еды. Хагер только теперь вспомнил, что так и не позавтракал. И даже присутствие рядом прекрасной лесной нимфы не успокаивало урчащий желудок.

- Почему ты ушла?

Они медленно шли по улице. Людей здесь почти не было, и праздничные звуки не могли помешать беседе. Хагер решил не оттягивать момент выяснения отношений. Ему было хорошо в компании Руни, но сомнения не давали покоя.

- Когда? - не поняла ловкачка.

- Там, в деревне. Когда убегали от летающих падальщиков.

- Я не уходила, - в голосе девушки звучало непонимание. - Во всей той суматохе потерялась. Моя гэла понесла. А потом я плохо помню... Мы попали в лес. Хотя не уверена... Но деревья вокруг точно были. Что-то ударило меня по голове, я потеряла

сознание. Наверное, в этот момент в Игре произошел сбой, и меня выбросило из группы. Но мне повезло - из седла не выпала, - Руни усмехнулась. - Не думаю, что моя лошадка стала бы меня ждать. Когда очнулась - вокруг чистое поле. И никого. Что вылетела из группы - не сразу и заметила. А потом было уже поздно. Хотела было вернуться обратно в деревню, но не нашла дороги. А вот горы были хорошо видны - к ним и направилась. Подумала: там больше шансов с вами пересечься. Да и какой-никакой - ориентир.

- Как же тебя Сарф нашел?

- Его и спроси, - засмеялась Руни. - Догнал меня уже у самых гор. А ты думал, я сама вышла из группы? - В ее взгляде появился огонек лукавства.

- Конечно. После нашего последнего... разговора - это казалось вполне логичным.

- Да. Кто бы тогда, в Красных песках, знал, что все так обернется.

- Не срезала бы кошелек?

- Конечно, срезала бы. Извини... - она неуверенно повела плечами. - Умение стянуть чужое - одно из главных преимуществ моего класса. Без него я далеко не уеду.

- Руни, - Хагер остановился, осторожно взял девушку за плечи. - Плевать на то, что было в деревне. Я вспылил в разговоре. Зря, был неправ.

- Все нормально. Не переживай, - она улыбнулась.

- Не помешаю?! - мужской голос заставил Хагера обернуться. - Круто спину разрисовал... - из тени дома показалась фигура человека. Того самого, кого Руни обвинила в воровстве. Теперь человек не сутулился и вообще выглядел весьма уверенным в себе.

- Помешаешь, - бросил воин, исподлобья всматриваясь в улицу. И не напрасно - вор пришел не один. Сколько их? Двоих Хагер приметил наверняка, но уверенности, что это все гости, - нет.

- Ну, извини, друг, - развел руками вор. - Успеете потискаться. Я много времени не заберу.

Хагер молчал, прикидывая, какого уровня может быть неожиданный собеседник и его дружки. Вряд ли очень высокого, иначе бы не притащились кучей. Но недооценивать их не стоит. Особенно теперь, когда при себе из доспехов только юбка, а из оружия - собственные кулаки.

"Надо было хотя бы меч захватить... Сходили на праздник..."

- Да ты не дергайся, друг, - ощерился вор. Он подошел вплотную, сплюнул на камень мостовой. - Я же не в обиде на тебя.

Хотя ты сделал мне больно - нехорошо это. Но я готов тебя простить.

- Простить?

- Конечно, друг, - вор положил руку воину на плечо. - Твоя красавица меня враз раскусила. Молодец! Да и ты парень крепкий. Идите к нам.

- Куда - к вам? - Хагер понизил голос.

-->

Вы успешно применили навык "Запугивание"

-->

Вор убрал руку, стрельнул взглядом по товарищам. Те стояли метрах в трех от троицы. Оба воины. Без вещевых мешков, но тот же нож могут хранить в слоте быстрого доступа.

- Да, к нам, - пришел в себя вор. - У нас небольшая компания собралась. Времена непростые. В одиночку сейчас трудно. Вот и держимся вместе. Все легче.

- Не нуждаемся, - отрезал Хагер. - Будьте здоровы. Нам некогда.

Он взял Руни за руку.

- Ты не понял, друг... - на губах вора появилась хищная улыбка. - Либо вы с нами, либо я вспомина...

Договорить он не успел. Хагер ударил без замаха. Точно в челюсть. Вор взмахнул руками - захлебываясь кровью, рухнул на мостовую.

- Без обид мужики, - нарочито низко проговорил воин.

-->

Вы успешно применили навык "Запугивание"

-->

Мужики, было рванувшие к обидчику их товарища, остановились. Переглянулись.

- Поищите друзей в другом месте, - Хагер шагнул к ним. - И мусор приберите, - кивнул на корчащегося под ногами вора. - Кажется, он споткнулся.

Вор плевался кровью и чем-то вполголоса грозил, но слов разобрать оказалось почти невозможно: большая часть передних зубов бедолаги осталась лежать на мостовой. Поддерживая товарища под руки, мужики удалились.

- Ох, я даже испугалась, - выдохнула Руни. Девушка переступила с ноги на ноги, чуть заметно улыбнулась. - Похоже, выходить из комнаты без оружия теперь вредно для здоровья.

- Да и я струхнул, - усмехнулся Хагер. - Что ж, народ кучкуется. Причем активно.

- Поняли, что все всерьез и надолго.

- Ты тоже так думаешь?

- Наверное, - ловкачка пожала плечами. - Надеюсь, все это просто временный сбой и вскоре все смогут вернуться по домам.

- А ты сюда еще вернешься?

- Не знаю, - засмеялась Руни. - А если снова сбой?

- Знаешь, а я даже благодарен этому сбою.

- За что?

- Познакомился с тобой.

Взгляд ловкачки сделался странным, напряженным.

- Ты не знаешь меня, реальную, - проговорила она тихо.

- Ты бородатый мужик или домохозяйка с кучей детей? - засмеялся Хагер.

Руни не поддержала веселья. Наоборот, слова как будто задели ее. Она остановилась, уткнулась взглядом в мостовую. Как и не было веселой и беззаботной девушки, которая разрисовывала ноги к празднику и помогала ему выбрать праздничный костюм.

"И чего такого сказал?"

Хагер мысленно поскреб затылок. Конечно, в том, что Руни может оказаться кем угодно, нет ничего удивительного. Но он почему-то был уверен, что в реале она мало чем отличается от той девушки, с которой его познакомила игра. Или ему просто хочется в это верить?

- Как тебя зовут? - неожиданно спросила она. - Тебя настоящего.

- Рома, - ответил он. И удивился, каким чужим стало записанное в паспорте имя. - А тебя?

- Соня, - ответила она. Кажется, ей тоже было не по себе.

Руни снова медленно пошла вперед. Хагер подстроился под ее шаг. Нехорошее предчувствие испортило и без того не очень праздничное настроение. Она не может быть парнем - этот вариант воин отринул сразу. И на домохозяйку с десятком спиногрызов не похожа. Обыкновенная девчонка, немного странная - этого не отнять, но не похоже, чтобы за образом прятался кто-то кардинально другой. Может, она замужем? Или в серьезных отношениях. Хагер мысленно перебрал в памяти все моменты, когда обращал на нее внимание, когда она могла бы понять, что симпатична ему. Руни не дурочка, чтобы не понимать этого. Наверняка сейчас скажет, что уже занята.

На душе стало муторно. Дождя бы. Хагер с надеждой посмотрел на небо - ни облачка. И, хоть и светло, а видны звезды - водят хороводы неизвестных ему созвездий.

- Чем ты занимаешься в реале? - снова спросила она. Волосы, которые ловкачка против обычного не стала собирать в пучок, теперь падали ей на лицо, скрывая от Хагера эмоции девушки.

- Работаю, доучиваюсь, - машинально ответил он. - Пятый курс технического заканчиваю. Надеюсь, ГОСы не завалю.

- Двоечник? - Она хихикнула.

- Типа того, - он тоже улыбнулся. - Работа туеву хучу времени сжирает. А у меня хозяин квартиры - зверь. День с оплатой просрочу - сразу через балкон выкинет. Еще железяки иногда таскаю - люблю быть в форме. И танцую немного - брейкдэнс.

Она снова остановилась, подняла лицо. Руни не плакала, но была близка к этому. Хагер в который раз почувствовал себя дураком - не сказал ничего лишнего, а снова что-то невпопад получилось. Он уже протянул руку, чтобы обнять ее, но девушка отстранилась.

- Что ты в игре-то забыл?! - спросила с неприкрытой злостью. - Зачем тебе нужен этот виртуальный мир, если у тебя реальный такой... - она не закончила фразу и все-таки заплакала.

Хагер не стал повторять ошибку и не попытался успокоить. Иногда девушкам нужно выплакаться. Да и неприятно, когда от простого знака внимания шарахаются, как черт от ладана.

- Иногда мне нравится проводить время и так, - ответил на ее вопрос. - Что такого? Саму-то, наверное, не палками в виртуальный мир загнали.

- Я второкурсница, - сказала она, - художница. Учусь на дизайнера. Мне восемнадцать. У меня есть хобби... было... - осеклась, - которым увлекалась еще со школы, - альпинизм. Знаешь, нет ничего красивее, чем увидеть восход на вершине горы. Это такой вид, что и словами не передать.

Теплая улыбка высушила ее слезы. Хагеру пришлось сжать руки за спиной, чтобы не сграбастать ее в охапку прямо сейчас.

"Совсем голову потерял!" - ругнул себя.

- В последнем походе я упала. Сорвалась, а Димка... Сарф... Он не смог пойти в тот поход. А первым на стену обычно шел он, крепил страховку... В общем, веревка не выдержала. Когда вниз летела, думала, что умру. А потом очнулась в больнице. Сентябрь был, все, кто навещать приходили, приносили хризантемы. С тех пор ненавижу их запах.

Кажется, Хагер начинал понимать, о чем она скажет дальше. В животе свернулась ледяная змея, сердце ударило в виски. Малодушно подумал: пусть бы лучше промолчала.

- Мне сделали две операции, - Руни как будто преодолела

рубеж, после которого говорить стало легче. Она заговорила быстро, без остановок. - Одна, через два месяца - вторая. Приходили врачи, улыбались, гладили меня по голове и говорили: "Деточка, все будет хорошо!" Только не верю я в чудеса. После второй операции у меня появился новый врач. Он сразу сказал, что напрасно мы надеялись. Пытался убедить: нужно радоваться, что осталась жива. Представляешь?! - последнее слово вырвалось звонкой птицей. - Я должна радоваться, что всю жизнь проведу в инвалидной коляске, что никогда больше не пойду в горы, что за те четыре месяца, которые провалялась в больнице, у меня и друзей-то не осталось совсем. Никого, кроме Димки. Иногда мне кажется - он чувствует себя виноватым передо мной. Кому нужна такая жизнь в восемнадцать лет?!

Хагер сцепил зубы, рывком взял Руни за плечи и прижал к себе так крепко, как мог. Через несколько мгновений только понял, что мог сделать ей больно. Он не хотел верить в ее слова, не мог: как она может быть инвалидом? После того как он собственными глазами видел ее ловкие трюки. Руни, которая запросто может пробежать по спине грозного монстра и ни разу не упасть. Руни, которая взбирается на стену с ловкостью паука, - не может ходить?

"Это Соня не может ходить, дубина ты. Соня..."

- Я думал, ты скажешь, что занята, - сказал он первое, что пришло в голову.

- Это было бы проще, - отозвалась ловкачка.

Хагер почувствовал, что она обняла его в ответ. Осторожно, как будто боялась чего-то.

- Ты же знаешь, что в реальности мы бы никогда... - она не закончила.

- Знаю, - не стал юлить Хагер. Он никогда не врал девчонкам и не собирался обманывать теперь. В реальности он никогда бы не обратил внимания на девушку в инвалидной коляске, да и многие бы на его месте обратили? Когда тебе двадцать два, вся жизнь впереди, а в телефоне с десяток телефонных номеров здоровых красивых подруг, кто станет смотреть на неполноценных?

Хагер сжал ее еще крепче. Хороший урок, ничего не скажешь.

- Слушай, я не знаю, когда мы вернемся в реальность, - сказал он. - Может, совсем не вернемся. Умрем раньше, чем разрабы найдут способ справиться с глюком. И я не буду говорить, что мне все равно, кто ты в реальности. Потому что мне не все равно. Но если мы все же выберемся... Я хочу увидеть тебя настоящую. Ты где живешь?

- В Москве, - ответила она и назвала адрес. Ее горячее влажное дыхание опалило кожу.

- Соседи почти, - Хагер уткнулся в ее волосы, пропустил их сквозь пальцы. - А ведь ты бы могла быть мужиком - вот задница бы была, - он попытался пошутить.

Руни рассмеялась, чуть отстранилась. Хагер взял ее за подбородок, поднял лицо, удивляясь, какая она маленькая рядом с ним. Второй рукой прижал к себе. И поцеловал.

У ее поцелуя был клубничный вкус. Сначала Руни предприняла слабую попытку прервать его, но Хагер не отпустил. Она покорилась, прильнула к нему, встала на цыпочки и обняла. Над их головами рассыпались разноцветные фейерверки.

У Хагера совсем некстати заурчало в животе. Руни потихоньку засмеялась в поцелуй, но и ее живот заурчал следом.

- Есть хочу, - сказал она.

- В жизни не слышал ничего романтичнее, - рассмеялся он. - Пойдем, нужно нас накормить.

Он взял девушку за руку, скрестил ее пальцы со своими.

Они пошли дальше по улице, пока не нашли приличную таверну.

"Радость живота" - гласила пузатая вывеска в форме булки хлеба.

При входе их чуть не сбил с ног сильно спешащий человек. Человек держался за кровоточащий нос, ругался сквозь зубы и обещал кому-то поменять местами руки с ногами.

- Везет нам сегодня, - сказал Хагер. - Уже второй недовольный жизнью, а еще далеко не вечер.

Народу в зале оказалось немного. За столиками сидели в основном по двое-трое. Лишь два стола оказались сдвинуты вместе, и за ними расположилась веселая компания из шести человек. Скорее всего, игроки. Впрочем, буйными они не выглядели.

Хагер и Руни нашли себе столик в углу зала.

- Смотри, какой костюм... - прошептала ловкачка, косясь за спину воина.

Тот потянулся, обернулся, точно смотрел в сторону кухни. Через пару столов от них в одиночестве сидел человек. Странный. То ли пьяный, то ли под действием наркотика. В черной кожаной куртке и тяжелом черном же плаще на плечах.

"И не жарко?"

Лицо человека было белым, а кожа будто бы туго натянута на мягкую подложку, скрывающую черты. Одутловатый, с красными кругами вокруг глаз.

- Интересно, кто это? - воин снова повернулся к Руни.

- Он не шевелится, - прошептала та. - Даже не моргает.

- Может, статуя?

- Не знаю.

К ним подошла прислужница, приняла заказ.

- Ты извини, но не могу не спросить, - усмехнулся Хагер. - Еще тогда не понял...

- Я вся внимание, - делано посерьезнела девушка.

- Зачем тебе столько пустых кошельков?

Руни нахмурилась, но потом, видимо, поняв, о чем идет речь, покраснела и засмеялась в кулачок.

- Никогда не думала, что буду рассказывать кому-то об этом. Глупость это, не обращай внимания. Ничего серьезного.

- И все же? Честно - мне покоя не дает.

Девушка выдохнула сквозь плотно сжатые губы.

- Ты же помнишь - мой профиль закрыт для всех. Я и собирала их... ну, как трофеи. Знаешь, как индейцы - скальпы поверженных врагов. Было интересно, к концу игры наберу сотню?

- И как успехи?

- До сотни еще далеко, - лицо Руни застыло, она внимательно посмотрела на собеседника. Ждет его реакции?

Тот лишь негромко засмеялся. Увещевать ловкачку выбросить трофеи не стал. В конце концов, каждый имеет право на собственное маленькое увлечение. Даже в виртуальном мире. Главное, чтобы за самим процессом не попалась.

Дверь в таверну распахнулась, и на пороге показался тот самый человек, который не так давно чуть было не сбил Хагера с ног. Нос человека распух и походил на сливу. В руках он сжимал пару коротких клинков.

- Вот эти ублюдки! - закричал вошедший, указав клинками в сторону сдвинутых столов и веселой компании.

Он сделал пару шагов в зал, и за ним вошли еще шестеро.

"Почти равный бой..." - стороной подумал Хагер.

Его внимание привлек один из "группы поддержки": низкорослый, худощавый; с длинными волосами, заплетенными в десяток косиц; в больших очках, будто у летчика. Человек был одет в нечто, напоминающее комбинезон рабочего, только усиленный кольчужными вставками. На его поясе виднелся широкий ремень, со странного вида зажимами или держателями, в которых покоилось несколько разноцветных круглых склянок.

- Ничего себе! - произнес Хагер. - Алхимик?

- Похоже, - неуверенно согласилась Руни. - Их открыли?

- Когда я начинал играть - нет.

К моменту выхода игры разработчики или не успели, или

не посчитали нужным открывать доступ к ветке Техника. В анонсе было сказано, что ветка станет активна позже. Но конкретные сроки не назывались. И вот - нате. Алхимик. Не тот безумного вида старик, которого игроки встретили в шахтах, а вполне себе живой человек. Вряд ли НПС. С таким надо держать ухо востро. Слишком свежа в памяти встреча с безумным ублюдком, которого не брала сталь.

Это что же получается? Либо разработчики все еще имеют доступ к ресурсам игры и продолжают над ней успешно работать. Но тогда почему не откроют выход в реальный мир? Либо доступ к ресурсам имеет кто-то другой... И тогда перспективы на выживание становятся совсем не радужными.

- Господа - нет! - в зале появился хозяин заведения. Он встал между двумя группами гостей, расставил в стороны руки, будто это могло остановить назревающую драку.

- Пошел в зад, козел! - сплюнул на пол "разбитый нос". - Уроем их, ребята!

Он заорал, но в драку не бросился - подождал, пока вперед выступят двое с полуторными мечами. Воины - сразу видно.

- Нам лучше уйти, - быстро сказал Хагер, стараясь сесть так, чтобы закрыть девушку.

- Поели... - сокрушенно проговорила та.

Человек с одутловатым лицом продолжал сидеть, не шелохнувшись.

Точно статуя! Но зачем такая нужна? Аппетита точно не прибавляет.

Ворвавшиеся в таверну игроки бросились в драку. Редкие посетители метнулись к стенам, кто-то протиснулся к кухне, где и скрылся. Видимо, опыт предыдущих схваток показал, что в новых правилах игры не стоит без должной подготовки соваться в каждую потасовку.

Первым же ударом "разбитый нос" вскрыл грудную клетку хозяина заведения. Брызнула кровь.

Хагер вскочил на ноги, подхватил за ножку стул. Какое-никакое, а оружие.

Алхимик продолжал стоять в дверях. На его губах играла презрительная усмешка, руки сложены на груди.

Неужели так уверен в себе? Или это показное бахвальство? Чем он собирается защищаться в случае необходимости?

- Уходим? - спросил Хагер за спину.

- Угу... Но за меня не беспокойся, я могу и спрятаться.

В зале развернулось настоящее побоище. Игроки двух групп с такой самоотдачей колошматили друг друга, будто в финальной схватке сошлись с самыми опасными монстрами. Судя по всему,

члены группы поддержки "разбитого носа" несколько превосходили противников по уровню, а потому почти сразу начали тех теснить. Да и сам "разбитый нос" оказался не промах. Двигаясь быстро, он наносил неглубокие, но неприятные порезы противникам, которые наверняка были не только очень болезненными, но и вели к обильной кровопотере.

Хагер взял Руни за руку, двинулся было к выходу, когда странный незнакомец, все это время сидящий неподвижно, вздрогнул. Моргнул, медленно осмотрелся по сторонам, а потом поднялся. Поднялся странно, будто пропустил процесс вставания, - сразу оказался на ногах.

- Подожди... - прошептал Хагер.

Разум гнал его прочь из таверны, но какое-то неосознанное предчувствие заставило задержаться.

Мимо пробежал человек: в распоротой в нескольких местах кожаной куртке, оставляя за собой цепочку кровавых капель. Человек держался за голову и сильно припадал на одну ногу.

Стоящий в дверях Алхимик бросил на беглеца мимолетный взгляд, ловко сорвал с пояса склянку и без замаха метнул в его сторону. Человек заметил бросок и потому метнулся в сторону. Склянка прямо в воздухе изменила траекторию полета - точно ракета с тепловым наведением. Для беглеца такой поворот дел тоже стал неожиданностью. Он попытался увернуться от летящего в него снаряда, но было уже поздно. Склянка густым зелено-серым облаком взорвалась над самой его головой. Будто налитое ртутными испарениями, облако рухнуло на несчастного.

В воздухе появился сильный запах кислоты.

Человек покатился по полу, закричал тонким срывающимся голосом. Его плоть таяла на глазах, точно лед на солнце.

Руни за спиной Хагера охнула.

Воин действовал на чистых эмоциях. Он что было сил размахнулся стулом, который все еще держал в руке, и метнул его в Алхимика. Момент броска тот увидел, но среагировать на него не успел. Тяжелый предмет мебели снес человека с ног. Хагер думал, что от такого удара все склянки Алхимика превратятся в ничто. Но этого не случилось. Не раскололась ни одна, хотя три или четыре покатились по полу.

- Идем, - проговорил Хагер.

В рядах сражающихся на ногах осталось всего пять человек. Еще трое либо корчились на полу, либо старательно отползали. Наверняка надеются, что Игра выпустит их из режима сражения - и тогда, наконец-то, можно будет подлечиться. Остальные же лежали, не двигаясь. Кровь заливала пол.

Пройдет немного времени - и мертвецы снова поднимутся.

Только в несколько ином виде. Встречаться с ними без оружия - верх глупости. Тут уже стулья не помогут.

Хагер и Руни уже почти добрались до двери, когда воздух вокруг буквально заледенел. Тело сковало морозными тисками - не пошевелиться.

--> *Вы находитесь под влиянием эффекта "Заморозка" Скорость вашего передвижения снижена на 95%* -->

Черная тень ударила в группу застывших в нелепых позах игроков. Они продолжали сжимать в руках оружие, но вот воспользоваться им не могли. Тень раздалась в стороны, превратилась в шарообразное облако и снова сжалась, обретя прежние очертания. Кожа троих из пятерых стоящих на ногах игроков пошла трещинами, начала отваливаться целыми пластами.

Хагер неистово рвался из сковывающих его ледяных тисков. Выносливость таяла на глазах, но сдвинуться не получалось ни на шаг.

Над одним телом игрока, лежащего на полу в луже крови, появился черный дым - до превращения его в призрачную тварь осталось несколько минут, не больше.

Фигура стоящей рядом Руни дрогнула, обратилась в тень, а потом медленно скользнула к двери.

"Молодец!" - Хагер с облегчением выдохнул. Пусть спасается на улице.

Но ловкачка действовала иначе. Она подхватила с пола склянки, выпавшие из пояса Алхимика, немного подождала, пока одутловатый незнакомец остановится, осматриваясь, и метнула в него склянку.

Похоже, ей не хватило умения, так как снаряд, отливающий алым, пролетел почти в метре от цели и разбился, ударившись о дальнюю стену. Зал озарился огненной вспышкой.

Незнакомец перевел взгляд на неожиданного противника. Но Руни не стояла на месте. Ее фигура снова затуманилась, зыбкой тенью протянулась мимо Хагера. Взгляд воина нащупал пару лежащих у ног склянок.

Воин зарычал и потянулся к снарядам. Тело подчинилось. Медленно, будто в кошмарном сне, рука приближалась к склянкам. Оцепенение отпускало - то ли из-за пламени, вырвавшегося из склянки и быстро распространяющегося по залу; то ли время действия заклятия просто заканчивалось.

Незнакомец проследил движение Руни - метнулся той наперерез. Ловкачка замешкалась, вынужденная передохнуть перед следующим рывком, а потому не смогла увернуться от удара. Незнакомец врезался в нее на полном ходу. Вместе они покатились по полу, сшибли стол и несколько стульев.

Хагер будто наяву чувствовал, как рвутся до предела напряженные жилы, но продолжал тянуться. Немного, осталось совсем немного!

Признаки активности начали проявлять и остальные игроки. В особенности "разбитый нос", который сразу же начал пятиться к кухне, явно намереваясь скрыться, пока неведомый противник увлечен другой целью.

Незнакомец дымным столбом взвился на ноги.

Лежащая на полу Руни не шевельнулась.

Пальцы Хагера коснулись склянки. Есть! Обхватить сосуд с бьющимся внутри голубым свечением и метнуть его. Слабо, коряво от сводящих тело судорог.

Незнакомца подвело то, что он стоял совсем недалеко от Хагера. Даже корявый бросок воина достиг своей цели. Склянка взорвалась, не долетев до гада с десяток сантиметров. В воздухе заискрились ледяные иглы. Незнакомец было снова попытался превратиться в облако, но не успел. Сотни мельчайших игл ударили в него. Часть ушла в пол, но основная масса поразила цель.

Незнакомец взвыл так, что впору потрескаться стеклу в окнах.

Оцепенение спало. Хагер рванулся в сторону, подхватил ближайший стул и что было сил хватанул им по незнакомцу. Бил так, чтобы отбросить гада подальше от Руни.

Между тем огонь охватил уже большую часть зала и подбирался все ближе.

Хагер подхватил Руни на руки, бросился на выход. Смерть - это не конец. И вскоре из пламени выйдут новые враги. Лучше в это время оказаться подальше от злополучной таверны.

Ловкачка казалась совсем невесомой. Бледная, с глубокими трещинами на коже, сквозь которые виднеется алая плоть и пробиваются капли крови.

У самого выхода шевелился Алхимик. Завидев бегущего на него недавнего обидчика, потянулся к поясу. Сердце Хагера подпрыгнуло к горлу. Он никак не успевал выскользнуть на улицу, не успевал и добраться до Алхимика. О том, как тот метает свои склянки, помнил отлично - не увернуться.

Их взгляды встретились. Алхимик выхватил склянку - и бросил. Хагер резко развернулся, намереваясь принять снаряд

спиной. Удара не последовало - склянка пролетела дальше, взорвалась под ногами незнакомца, только-только пришедшего в себя. К потолку взметнулся факел жаркого пламени.

Незнакомец завертелся на месте, попытался вырваться из огненных объятий, но тщетно: огонь будто держал его, тянул невидимыми щупальцами. Тварь с одутловатым лицом корчилась, таяла.

Дышать стало тяжело. Горячий воздух переполнялся клубами дыма. Снаружи вроде бы слышались крики, но уверенности в этом нет.

Хагер снова развернулся к Алхимику. Тот уже стоял на ногах, улыбался. Еще один бросок - и очередная склянка полетела в зал, к скоплению мертвых игроков. Впрочем, там могли оставаться и живые, но оглушенные. Алхимика это, судя по всему, не беспокоило. Один из мертвецов уже почти закончил трансформацию в призрачную тварь. В отблесках завывающего пламени она походила на горбатого быка, неведомо как вставшего на задние ноги. Длинная шерсть волочилась по полу свалявшимися лохмами, витые рога смотрели вперед. Призрак взревел, когда перед ним раскрылся еще один огненный бутон.

Алхимик снова усмехнулся и вышел прочь.

Хагер бросился следом. Вылетел на улицу - мокрый и опаленный. Кожу саднило. Но боли он не замечал. Руни лежала на его руках холодная, точно ледышка. Воин отбежал от охваченной пламенем таверны. Собравшиеся зеваки о чем-то спрашивали, кто-то предложил помощь.

- Там несколько трупов. Один уже стал призраком! - крикнул Хагер. - Внутри. Скоро будут другие. У кого есть оружие?

Многие зеваки тут же исчезли. Послышался шелест доставаемых из ножен мечей, неразборчивые слова заклинателей. Похоже, игроки успели уяснить урок преображения. Они полукругом оцепили горящее здание, принялись ждать. Человек пятнадцать - справятся. Главное, чтобы пожар не перекинулся дальше. А то ведь и целый квартал может выгореть.

- Руни... - позвал Хагер, опустившись на одно колено.

Девушка не отозвалась. Воин проверил ее показатель жизни - на самом минимуме. Еще немного... Он заставил себя не думать о худшем.

- Зелье! - заорал он. - У кого-нибудь есть живительное зелье?

На него посмотрели как на полоумного.

- Держи... - рядом на мостовой появилась лечебная бутылочка.

Хагер скосил взгляд. Рядом стояли Алхимик и "разбитый

нос".

- Надо бы ему кишки выпустить, - задумчиво проговорил последний.

Хагер схватил бутылочку, откупорил и осторожно влил часть содержимого в рот Руни. Сейчас не до сантиментов - девчонку надо спасать!

- Он мне чуть зуб не выбил, - усмехнулся Алхимик.

- Я и говорю - выпустить кишки...

Хагер слушал их вполуха. Хотели бы что-то сделать - не стали бы рассусоливать. Куда сильнее его заботило то, что лечебное зелье не помогало. Жизненный показатель ловкачки не увеличился ни на единицу.

Что за черт?!

Воин влил в рот Руни еще жидкости, почти половину бутылочки - эффект тот же.

Со стороны таверны послышался рев. Кто-то из игроков ответил ему пронзительным вскриком, следом за которым раздался треск молнии. В воздухе тут же запахло озоном.

- Слышь, родной, ты мне зуб должен... - Алхимик потряс Хагера за плечо. - А вот этому, - он указал на "разбитый нос", - ничего не должен. Вы с девкой задницу его спасли. Хотя я бы тоже спас, если бы стулом не прилетело.

Хагер рассеянно кивнул. У него в голове не укладывалось то, что произошло с Руни. Неужели проклятие? Этого еще не хватало! Не веря в благополучный результат, он влил в ловкачку остатки живительной жидкости. Никаких изменений. Она даже вроде и не дышала. Если бы смотрел на нее просто со стороны - точно бы подумал, что умерла.

В груди защемило. Он поднял затуманенный взгляд на Алхимика. Тот сразу перестал улыбаться, одернул товарища:

- Идем...

Хагер усилием воли заставил себя сосредоточиться. Руни, скорее всего, прокляли. Самостоятельно проклятье не снять. Кто может помочь? Тут нужен либо Жрец, но вряд ли в Стендаре кто-то имеет подобный уровень; либо идти в храм Акморы - той самой богини, которая сообщила о том, что Форсвейм изменился. Когда же это было? Сейчас казалось, что со времени пребывания в игре прошла целая жизнь.

Воин поднялся, держа ловкачку на руках. Из охваченного пламенем здания таверны выползало нечто черное и большое, высотой больше двух метров, с четырьмя руками и длинными рогами на маленькой голове. Тварь только-только сунулась выбраться на улицу - и тут же получила ветвистую молнию в лоб. Взрыкнув, попыталась спрятаться обратно, но огонь гнал наружу.

Игроки подбадривали призрака воодушевляющими выкриками, обещали сильно не бить...

На то, что огонь с таверны все же перекинулся на соседние здания, - внимания никто не обращал.

Хагер быстрым шагом пошел прочь по улице. Храм Акморы - он должен располагаться в центре города. Воин отлично помнил это - только ночью доставляли туда Брандина.

Время от времени он поглядывал на Руни, следил за состоянием ее жизненных показателей. Надежда на то, что все наладится само собой, еще теплилась. Но дела, похоже, только ухудшались. Трещины на лице ловкачки расползались все больше. Еще немного, и начнут отваливаться целые куски кожи. А что потом? Рассыплется в прах?

Он сам не заметил, как перешел на бег. Вокруг шумел праздник, люди с удовольствием предавались веселью. А потому человек, несущийся сквозь толпу с телом бездыханной девушки на руках, вызывал удивление и смятение. Впрочем, быстро сходящие на нет под натиском смеха и фейерверков.

У храма Акморы оказалось на удивление людно. В прошлый раз Хагер не помнил здесь такого столпотворения. Еще только не хватало праздничных служений!

- Смотри, еще один... - донеслось до него. - Такая же... ну и день... теперь на улицу без полного доспеха ни-ни...

Говорили что-то еще, но Хагер игнорировал окружающих. Быстрее попасть в храм.

Инкрустированные золотом, серебром и какими-то камнями двери он раскрыл ударом ноги. Влетел внутрь. Осмотрелся в поисках служителей. В просторном зале, с высоким сводчатым потолком, из-под которого лился мягкий разноцветный свет, еще гуляло эхо от вторжения нетерпеливого гостя. Его появление вызвало всеобщее внимание. Несколько человек в белоснежных рясах, ниспадающих до пят, обернулись на шум.

Хагер пошел через зал, направляясь к статуе богини - огромной, выполненной из сверкающего белого камня. Статуя возвышалась над прихожанами метров на пять. Ее руки, простертые перед собой, оставляли на полу пару тенистых полос. Именно здесь стояли на коленях служители.

- Мира и благоденствия храму прекрасной Акморы, - поприветствовал Хагер. - Прошу прощения за вторжение, но мне требуется помощь.

- Не тебе одному, брат, - поднялся один служитель - седой, точно лунь, пожилой, с длинной ухоженной бородой и волосами до плеч. - Воистину, Стендар посетила недобрая година. Они ходят среди нас, сидят среди нас, а потом встают и убивают.

- Вы можете ей помочь?! - резче, чем следовало, спросил Хагер. Он и без старика понял, что та одутловатая тварь имеет прямое отношение к нападению на Красные пески. Похоже, призраки тоже эволюционируют. И если уже сейчас они способны принимать вид человека, пусть и не очень искусно, то что будет еще через неделю? Через месяц?

- Положи ношу свою к ногам матери нашей, - проговорил служитель.

Хагер осторожно положил Руни у основания статуи. Сам отошел, но недалеко - чтобы все видеть.

Седовласый встал перед девушкой на колени, обхватил себя за плечи, начал молиться. Ему вторили голоса остальных служителей. Их негромкие слова поднимались к потолку и кружились там, обретая собственную жизнь.

Хагер, в нетерпении, не знал, куда себя деть. Ему казалось, что со времени начала песнопений прошло уже не меньше часа. Голоса слышались со всех сторон. Причем они изменялись, в их словах появлялись новые оттенки и эмоции. Ощущение, будто с каждой секундой количество говорящих увеличивается. И каждый из них желает обязательно донести до воина свои мысли и переживания.

Наконец, седовласый простер руки над Руни, коснулся ее лица.

Тишина.

Голоса смолкли.

Хагер подбежал к ловкачке. Та по-прежнему не шевелилась. Трещины на ее коже стали меньше, но не исчезли вовсе.

- С ней все в порядке? - не веря в положительный ответ, спросил воин.

- Нет, - покачал головой служитель. - Мы не в силах полностью исцелить ее недуг. Мы можем только сделать так, чтобы он не убил ее сразу. Теперь она будет спать. А мы - молиться за нее и за таких, как она.

- Их много?

- Нет. Но наша мать говорит нам: это только начало. Зло пришло в Форсвейм. Его гнилостные миазмы отравляют воздух, воду и землю. Многие герои падут, прежде чем зло будет обезглавлено.

- Так... - Хагер пытался сосредоточиться. - Вы знаете, как снять проклятие? Полностью снять.

- Мы - нет, - развел руками седовласый. - Тебе придется отправиться на север. Придется везти ее с собой. На севере, в горах Праха, найди Слепую мученицу. Если кто и сможет помочь исцелить недуг - так это она.

- Горы Праха, - повторил Хагер. - Спасибо, - снова поднял Руни на руки.

- Да станет твоей спутницей Акмора, воин, - кивнул служитель.

- Обойдусь... - проговорил про себя Хагер и направился к выходу. У самых дверей натолкнулся на только-только зашедшую в храм троицу: мужчина-вор и женщина-заклинатель тащили под руки бугая-воина, чье лицо рассекали глубокие кровоточащие трещины. Парочке явно приходилось нелегко - оба взмокли и тяжело дышали. Но товарища все же доволокли.

Хагер невольно улыбнулся: каково им будет услышать, что ношу придется транспортировать к горам Праха? Путь-то неблизкий. А если в их группе всего трое, то попотеть придется изрядно.

Несмотря на то что служителям Акморы так и не удалось снять с Руни проклятие, настроение Хагера все же немного улучшилось. Впереди есть цель, есть надежда. Главное не опускать руки и постараться найти слова для Сарфа. Лучник наверняка припомнит воину все его грехи, из-за которых ловкачка попадала в беду. И ведь будет прав.

В гостинице царила тишина. Посетителей в зале было всего двое. Да и те мирно спали за столами. Первым делом Хагер отнес Руни в свою комнату, уложил на кровать. Затем прошелся по комнатам спутников, стуча и дергая двери. Похоже, никого из них еще не было. Скверно. Где всех их теперь искать? Когда и в каком состоянии вернутся? Очень не хотелось терять время. Пусть седовласый уверял, что прогрессировать недуг не будет, - кто его знает, как повернется на самом деле?

Хагер вернулся в комнату, облачился в доспехи, закинул за спину меч. Только так теперь и ходить. Да и спать, по-хорошему, тоже так бы. Жаль, что наутро будешь чувствовать себя битым палками, отчего порядком снизится половина характеристик.

Воин спустился в зал, попросил хозяина сообщить ему, если в гостинице появится Сарф, Арагна или Брандин. Сам вернулся в комнату. Руни действительно выглядела спящей. Если бы не следы от трещин на коже, и не скажешь, что больна.

За окном смеркалось. Фейерверки взлетали в небо все чаще. Прямо Новый год, не иначе.

Воин сидел на стуле, когда в комнате стало светлее. Поначалу Хагер подумал, что всему виной очередной праздничный залп, но нет - свечение исходило из точки в самой комнате. Из точки, постепенно увеличивающейся в размерах.

Акмора?

Точка превратилась в сверкающую сферу, раздалась в

стороны, заполнив большую часть комнаты. Внутри сферы парила черноволосая богиня.

- Приветствую тебя, герой, - проговорила мелодичным голосом. - Рада видеть тебя в здравии. Я знала, что новые тяготы не в силах сломить тебя. Форсвейму нужны...

- Прошу прощения, светлая Акмора, - перебил ее Хагер. Он понятия не имел, как надо разговаривать с божеством, но слушать пустые вступительные слова, скорее всего, не несущие ничего действительно полезного, - не хотел. - Форсвейм изменился. Зло ходит среди его добрых обитателей. Прячется за масками. Как бороться с ним? Как вернуться домой?

- Ты прав, герой, - кивнула Акмора, отчего ее длинные волосы заиграли бушующим водопадом. - Зло пришло в Форсвейм извне. Оно пожирает мир, калечит его обитателей. И спасения от него нет. Оно уже простерлось над всем Форсвеймом и торопится поработить его. У зла есть помощники - Потрошители. Существа, которым неведома жалость. Они идут по дорогам и сеют смерть. Но не стоит впадать в уныние. Шанс вернуться в родной мир остается у каждого, кто будет достаточно мудр и смел. Кто сможет собрать Ключ. Ключ состоит из пяти частей - по числу Островов. Тебе придется побывать на каждом Острове и отыскать все части Ключа. Собранные вместе, они откроют дверь в твой родной мир.

- Как выглядят части ключа? - спросил Хагер.

- Для частей, как и для целого, нет единого образа. Для каждого героя он свой. В каждой части ключа заключена сила стихий. Каждая часть привязывается к своему хозяину и не может быть потеряна, украдена или продана. Только с мертвого тела часть может быть снята.

Хагер потянулся к вещевому мешку, попытался достать странный предмет, добытый недавно, назначение которого так и не удалось выяснить.

- Это и есть первая часть ключа, - на лице Акморы появилась улыбка. - Ты не сможешь его использовать, пока не найдешь остальные части.

- Почему такие сложности? - не понял воин. - Почему просто не открыть дверь? Или хотя бы свалить куски в одном месте?

- Зло вынуждает нас быть осторожней, скрывать свои действия. Мы оказались не готовы бороться в открытую. Слишком слабы, чтобы выступить с непокрытой головой.

- Но Потрошители все равно узнают о Ключах!

- Именно поэтому каждый Ключ разделен на части. А каждая часть живет своей жизнью. Прислужникам Зла не удастся

собрать их или уничтожить. Рано или поздно каждый герой сможет найти все части своего Ключа.

- Если раньше не протянет ноги... - невесело ухмыльнулся Хагер.

- К сожалению, - согласилась Акмора. - Прощай, герой.

- Подожди... - Хагер подался к начавшей тускнеть сфере. - Ты можешь излечить ее? - он указала на Руни. - До нее дотронулся один из... Потрошителей. Это какое-то проклятие. Твои служители не смогли нам помочь... Сказали идти к Слепой мученице...

- Мне очень жаль, - голос богини звучал будто издалека. - Зло лишило меня прежних сил. Вам действительно придется идти к горам Праха.

- Она снимет проклятье?! - Хагер уже кричал в полный голос. - Снимет?!

- Да...

Он не был уверен, что ответ ему не послышался. Сфера сжалась в светящуюся точку - и исчезла.

Еще некоторое время воин сидел, обдумывая услышанное. В то, что некое "Зло" - это плод задумки разработчиков игры, он не верил. Сбой, глюк... вирус. Больше всего похоже на вирус. И вирус, который активно внедряется в основной код игры. Одни процедуры просто блокирует, например, выход в реальный мир. Другие переписывает или заменяет - появление реальных болезненных ощущений, настоящая смерть. Третьи создает новые - отсюда нападение Потрошителей и монстров из тел мертвых игроков. Какую цель преследовали создатели вируса, сейчас не так важно. Скорее всего, все дело в деньгах. Так или иначе. Утопить конкурента, сорвать официальный запуск игры, взять контроль над ней... Плевать! Куда важнее то, что появился шанс выбраться. Шанс, откровенно говоря, невеликий и шаткий, но это лучше, чем ничего. Похоже, защитная система игры генерирует некие скрипты, которые, объединенные в одну процедуру - Ключ, смогут сломать блок, выставленный вирусом. Плохо, что таких скриптов целых пять. Нет бы один - уже сейчас можно было бы отправляться домой. Уж там никакие проклятия Руни не страшны.

Хагер поднялся, прошел к окну.

"Соня..." - попробовал он на языке имя. Непривычно, будто принадлежит другому человеку - не той девчонке, что лежит на его постели без движения. Впрочем, другой и принадлежит. Какая она, настоящая?

В зале послышался стук двери, голоса. Хагер нарочно не стал закрывать дверь в свою комнату: боялся пропустить

появление кого-то из оставшейся троицы. Предупреждение хозяина - это хорошо, но тот вряд ли торчит за стойкой целый день.

Быстрым шагом воин вышел из комнаты, наполовину спустился по лестнице. Ему показалось, или он действительно вспугнул их? В зале стояли Брандин и Арагна. Оба в карнавальных костюмах. Заклинатель примерил на себя строгий фрак с высоким цилиндром. Ведьма же нарядилась во что-то кожаное, но небольшое - куча ремней и немного прозрачной черной сетки.

Они стояли метрах в трех друг от друга. Взбудораженные - либо после очередной ссоры, либо намеревались заняться куда более интересным делом. А он помешал.

Хагер внутренне усмехнулся. От ссоры до постели не так далеко, как оказалось? Не хотелось ребят огорчать, но с сексом у них сегодня вряд ли что-то получится.

- Очень хорошо, что вы пришли, - воин будто не заметил их наигранной радости от его появления. - У нас проблема.

- Опять?! - Арагна всплеснула руками. - Я думала, хоть сегодня обойдется без сюрпризов.

Она сощурилась, а потом указала на Хагера рукой и громко прошептала Брандину:

- Не подходи к нему. Его явно бешеный вампир покусал. Смотри, какие клыки отрастил...

- Теперь придется гроб за собой таскать, - делано погрустнел заклинатель.

- Я не настаиваю, - сказал Хагер и сошел с лестницы, освобождая проход.

Настроения шутить не было. Понимал, что поступает не совсем правильно: давит на совесть. Но в одиночку ему Руни до гор Праха не доставить.

- Погоди, Арагна, - на этот раз на полном серьезе проговорил Брандин. - Что случилось?

Ведьма фыркнула, но осталась стоять на месте.

- Ничего в городе не слышали? - издалека начал Хагер. - Насчет Потрошителей...

- К тебе она тоже приходила? - усмехнулся заклинатель. - Хотя, все правильно - ко всем. Слышали. Говорят, теперь тварей не отличить от неписей и игроков.

- Отличить можно. Но, думаю, это ненадолго. Через неделю-другую каждому из нас будет не лишним заиметь пару глаз на затылке.

- Очень интересно, - огрызнулась Арагна. - Но новость не срочная, насколько я поняла.

- Эта - не срочная. Вот срочная: один из Потрошителей наложил на Руни проклятье.

Заклинатель и ведьма переглянулись.

- И теперь она спит и не сможет проснуться, если ей не помочь. А помощь находится далеко отсюда. В горах Праха.

Арагна скосилась на лестницу.

- Да, она там, - подтвердил воин. - Я покажу.

Все трое поднялись в комнату. Ведьма начала веселиться с самого порога.

- Жаль этого не видит Сарф, - потешалась она. - Он бы тебе пару стрел в зад по самое оперение засунул. А ты уверен, что она от проклятия спит? - лицо Арагны стало хитрым. - Такая красотка... и ты удержался? А ножки...

Странно, но откровенное веселье ведьмы немного сняло напряжение с Хагера. В общих чертах он быстро пересказал друзьям о том, что произошло в таверне "Радость живота", и о последующем визите в храм Акморы.

- Значит, Слепая мученица, - задумчиво проговорил Брандин.

- Стрелка только найти надо, - сказала Арагна. - Где его может носить?

- У шлюх, - хихикнул заклинатель. - Он вроде что-то говорил, что хочет просадить на них как минимум половину выручки от последнего квеста.

- В Стендаре только один приличный бордель, - нахмурился Хагер. - Не думаю, что Сарф пойдет к уличным девкам.

- Имеет право, - пожала плечами Арагна, и ее глаза сверкнули холодом. - Подождем до утра. Вернется.

- Нельзя терять времени, - покачал головой воин. - Я пойду в... как его? "Сладкие прелести"... Вытащу его хоть бы из постели.

- А ты жесток, - засмеялась Арагна. - Интересно было бы на это посмотреть.

- Идем со мной?

- Нет уж, уволь.

- Вы поможете мне доставить Руни к горам? - спросил Хагер. Он вдруг подумал, что товарищи могут и не поехать. Путешествие не сулило заработка или сокровищ, а вот проблем насобирать по дороге можно изрядно.

Ведьма и заклинатель снова переглянулись.

- Мы же вроде вместе, так? - спросил Брандин.

- Хоть и не повезло со спутниками, - с улыбкой съязвила Арагна.

- Тогда собирайтесь, - кивнул Хагер. - Я за Сарфом и обратно. Выезжаем так скоро, как сможем. Если что надо - купим

по дороге.

Все трое покинули комнату. Воин запер дверь и почти бегом бросился прочь из гостиницы. Пожалуй, у Арагны и Брандина достаточно времени, чтобы заняться тем, чем они хотели...

"Сладкие прелести" Хагер нашел без каких-либо затруднений. Увеселительный дом находился на весьма многолюдной улице. Особенно сегодня многолюдной. Видимо, в праздник многие решили облегчить собственные кошели плотскими утехами. Причем найти себе здесь пару могли и мужчины, и женщины. Как говорится - товар на любой запрос. Самые первые торговцы собственным телом начали попадаться еще в переулках, чуть не за квартал до нужной улицы. Цены здесь были ниже, но и качество обслуживания, судя по внешнему виду "торговцев", - невысоко.

Хагер шел быстрым шагом, на призывные улыбки и окрики не обращал внимания. Впрочем, подобных попыток заигрывать было немного: доспехи и торчащая из-за плеча рукоять меча не способствовали доброму расположению к их обладателю. Неписи шугались, прятались в раскрытые двери или исчезали из окон.

У самого борделя "торговцы" заметно похорошели. Хагер слышал, что предоставлением подобных услуг иногда промышляли и игроки. Черт их знает, зачем. Возможно, из желания по-быстрому срубить "легких" денег. Возможно, всему причиной уход из реальности и полная свобода в новом теле. Задумываться на эту тему воин не стал. Главное сейчас - отыскать Сарфа. А что, если он воспользовался услугами вот таких "свободных бабочек"?

Наконец Хагер добрался до "Сладких прелестей". На пороге его остановил невысокий человек в просторных одеждах. На его лице играла приветливая улыбка, а вот глаза наполняла сталь.

- Приветствую, господин, - поклонился человек. - Добро пожаловать в мир наслаждений и сладкого безумства. Прошу вас, спрячьте ваше оружие. Здесь оно вам не понадобится, обещаю.

- В городе стали появляться опасные создания. Не люди. Вы слышали о них?

- О да. Трудные времена. И все же - у нас не принято носить оружие. Спрячьте.

Хагер нехотя засунул меч в вещевой мешок. Достать его, конечно, можно, но времени на это потребуется больше.

- Благодарю вас, - еще шире улыбнулся человек и отошел в сторону.

Стоило воину переступить порог, он будто в иной мир попал.

--->
Вы находитесь под влиянием неизвестного вам эффекта
--->

Приятная мелодичная музыка будто дуновением ветра коснулась его сознания, запах благовоний окутал пряным дурманом. Мысли и тревоги точно растворились, отодвинулись далеко, что и не вспомнить - зачем сюда пришел? А разве могут быть сомнения?..

- Господин желает меня? - ее голос звучал тонким звоном колокольчика.

Перед Хагером появилась девушка. Почти обнаженная - полупрозрачные полоски ткани на ее теле подчеркивали возбуждающую наготу. Она смотрела снизу вверх, из-под длинных ресниц, точно невинная наложница, готовая исполнить первое и вряд ли единственное желание повелителя.

- Желает... - услышал себя Хагер.

Она взяла его за руку, повела за собой. Каждое ее движение, плавное и грациозное, сулило неземное удовольствие. От нее пахло покорностью, пахло желанием. Они миновали просторный зал, со множеством мягких диванов и подушек, ваз с фруктами и графинов с разноцветными напитками. Там были посетители в окружении таких же нимф, какая вела самого Хагера.

Винтовая лестница - и ее легкие шаги. Она будто летела, а он, тяжелый и неповоротливый, топал следом. У закрытой двери она резко повернулась к нему и поцеловала. Хагер чувствовал, как кружится голова, как наружу рвется естество. Он хотел ее. Хотел обладать ею сейчас. Без промедления.

- Мгновение терпения, повелитель мой, - прошептала девушка и выскользнула из его объятий.

Она коснулась двери - и та распахнулась. Девушка скользнула внутрь, в мягкий дразнящий полумрак, прошла к кровати, легла.

- Иди ко мне, мой повелитель, - зашептала она, ведя руками по своему телу. - Почему бы тебе не снять свои доспехи? Здесь тебе нечего бояться. Здесь живет только любовь.

Хагер шагнул в комнату. Его взгляд жадно пожирал тело той, которая готова отдаться ему без остатка. Неожиданная вспышка заставила отступить, упереться спиной в стену.

Что такое?!

Девушка на кровати привстала на локтях. Во взгляде непонимание.

Руни! Она напомнила ему Руни! Лежащую в его комнате, на его кровати, и ждущую его помощи. А он!..

Хагер протяжно выдохнул.

-->

Попытка сопротивления "Любовному дурману": успешно

-->

Дурман как рукой сняло.

Что тут делают с клиентами? Наркотик, магия? Чтобы никто не ушел неудовлетворенным, не оставив в заведении изрядного количества золотых?

Воин быстро прошел к кровати.

- Мне нужен один человек. Думаю, он с одной из ваших девушек. Смазливый, белобрысый, лучник.

- Зачем он тебе, когда есть я? - попыталась не упустить своего девушка. Она встала на кровати на колени, положила руки Хагеру на грудь.

-->

Попытка сопротивления "Любовному дурману": успешно

-->

- Извини, красавица, как-нибудь в следующий раз, - отстранил он ее аккуратно, но уверенно.

Девушка обиженно шмыгнула носом, поджала ноги под себя и села.

- Помоги мне найти его, - как мог мягко проговорил Хагер. - Может, видела?

- Может и видела, - рассматривая собственный маникюр, сказала та.

Воин сел на кровать, выудил из кошеля золотой, вложил девушке в ладонь.

Золотой тут же исчез, красивое личико снова озарилось улыбкой.

- Он с Аниарой, и Лианой, и Виарой... может, кто еще присоединился. В комнате Аниары. Иди дальше по коридору, до конца, дверь направо.

- Спасибо, - Хагер кивнул, направился к двери.

- Может, все же останешься? - девушка призывно растянулась на постели.

- Нет, извини.

"Извиняюсь перед неписем проституткой... дожил..."

Он прошел по коридору, остановился у нужной двери.

Прислушиваться не стал - толкнул ее сразу. Дверь оказалась не заперта, поддалась легко.

Сарфа окружало аж пять дам легкого поведения. Лучник лежал на огромной кровати под балдахином, а те вились вокруг него, точно бабочки. Из такой компании и выдергивать жалко.

- Сарф! - позвал Хагер, входя в комнату.

Услышал ли его лучник - осталось непонятно, но девчонки бросились врассыпную с визгом. Правда, отбежали недалеко. Скорее, из-за неожиданности, чем вправду от страха.

"Как живые..." - подумал воин.

Впрочем, первый испуг с жриц любви слетел очень быстро.

- Ты ошибся комнатой, милый? - выступила вперед обнаженная девица. В ее глазах плясали огненные искры, высокая грудь заметно поднималась и опускалась в такт дыханию.

- Не ошибся! Сарф, нам надо поговорить.

Лучник повернулся на голос, но понимания в его глазах нет. Мутная поволока. Та же магия, что чуть было не лишила разума и самого Хагера?

Воин окинул взглядом комнату, ощерился: на прикроватном столике расположилась целая батарея бутылок. Большая часть из которых уже опустела. Вряд ли все выпил сам Сарф. Активные помощницы. Хагер шагнул к столику, подхватил с него бокал с каким-то красноватым напитком, плеснул им в лицо лучника.

- Сарф! - взревел одновременно с этим.

Тот приходил в себя всего секунду, потом в глазах появилось осознанное выражение.

- Какое хрена? - лучник осмотрелся по сторонам, подмигнул одной из девиц.

- Нормально себя чувствуешь? - задал глупый вопрос Хагер.

- Чувствовал нормально, пока не появился ты.

- Ладно. У меня пара слов, потом вернешься к своим красоткам.

Сарф молчал.

Хагер повторил рассказ о произошедшем в таверне "Радость живота" и последующем посещении храма Акморы.

Лучник некоторое время молчал, потом потянулся к столику, взял одну из бутылок, глотнул прямо из горла.

- Давно я здесь? - спросил он, ни к кому конкретно не обращаясь.

- Только зашел, милый, - рядом с ним опустились две девицы. - Мы только начали. Ты же не покинешь нас.

Их руки гуляли по его телу. Уйти от такого общества будет действительно непросто.

- Только зашел... ну, да... - повторил Сарф, глядя на пустые бутылки. Сам он на пьяного похож не был. - Прошу прощения, дамы! - он отстранил от себя одну из девиц. - Сейчас выйду, - бросил Хагеру.

Воин вышел, прикрыл за собой дверь. Лучник появился спустя пару минут - злой, как черт.

- Идем, - пробурчал еле слышно.

Они покинули стены борделя, вывалились на улицу. Хагер глубоко вздохнул. Все же ароматы "Сладких прелестей" глубоко проникли в голову, затуманили сознание.

- Много заплатил? - спросил воин.

- Не твое дело, - огрызнулся Сарф.

"Значит много..."

***

- Что ты с ней сделал? - с неприязнью спросил Сарф, глядя на неподвижно лежащую Руни.

- Я тебе рассказал...

- Нет. Нарядил шлюхой. Раскрасил. Может, и переспать успели?

- Язык укороти, - брови Хагера сдвинулись к переносице. - У тебя проблемы? Давай решим их здесь и сейчас.

- Ты ее проблема! - со злостью бросил лучник. - Ты ничего не знаешь о ней. Отвали! Пока мы не встретили вас, все было нормально. Найди себе для игры другую дурочку. Ее, - он указал на Руни, - не тронь!

- А можно побольше уважения? - Сарф начинал действовать Хагеру на нервы. - Не хочешь помогать - так и скажи. Но поливать грязью не стоит. Не ко мне уважения, не беспокойся. К Руни. Она уж точно не заслужила подобных слов.

Лучник тяжело опустился на стол, обхватил голову руками.

- Что там было? - спросил, не открывая глаз. - В борделе. Еще немного - и я бы без штанов остался. Не спрашивай, сколько там оставил, - не скажу.

- Какая-то магия, думаю, - пожал плечами воин. - Дурман. Вряд ли что-то серьезное. Но если специально не обращать внимания - кажется, что все так и должно быть.

- Что, хорошо погулял? - в комнате появилась Арагна.

- Угу, - даже не огрызнулся Сарф. - Ладно, хрен с этими деньгами, впредь буду умнее. Когда выезжаем?

- Сейчас, - сказал Хагер. - Дорога длинная.

Он подошел к кровати, взял ловкачку на руки.

- Жду внизу, в конюшне.

Из городских ворот выезжали спустя примерно час. Больше всего времени ушло на то, чтобы понадежнее закрепить Руни в седле. Пришлось ее привязать. Само собой, ни о какой высокой скорости передвижения речи не шло. Хорошо еще, что гэла ловкачки присмирела и больше не брыкалась.

Вскоре путники выехали на большой северный тракт. За спиной в небеса взлетали фейерверки, впереди в темноту убегала хорошо наезженная дорога. С пути не сбиться. По крайней мере, поначалу.

До самого утра навстречу попалась всего пара одиноких повозок и один обоз. Никаких опасных тварей. Ближе к утру

Хагер высмотрел в туманной дымке несколько фигур. Вроде бы человеческих. Фигуры суетились возле дороги, размахивали не то палками, не то копьями. Но стоило небольшой группе подъехать ближе - утренние незнакомцы исчезли.

Воин положил себе внимательнее смотреть по сторонам. Еще не хватало напороться на засаду разбойников.

- Хаг, ты карту-то купил? - обернулся в седле Брандин.

- Конечно. А ты только вспомнил о ней?

- Ага, - осклабился заклинатель. - С инфой? Чего нам ждать-то? Название гор не очень радужное. Нет бы: горы Винных подвалов. Это я понимаю.

- Все есть. Я только взглядом пробежаться успел. Подробно не изучал.

- Что мешает сейчас заняться? Время есть. Да и мы послушаем.

- Главное: кого в пути ждать? - поддержала заклинателя Арагна.

Хагер активизировал журнал, нашел в нем информацию о горах Праха. Некоторое время изучал.

Вскоре путники остановились отдохнуть. Причем отдых требовался именно им, но никак не гэлам, которые после целой ночи почти непрерывной скачки не выказывали никакой усталости.

- В общих чертах... - начал Хагер, когда игроки расселись перекусить вокруг наспех разложенного костра. - Горы Праха - это только часть некогда крупного горного хребта. Он назывался... назывался... Аха - Кинжальный хребет. Во времена Раскола, когда и появились наши пять Островов, в районе теперешних гор Праха обосновались так называемые Искатели - группа магов и алхимиков, которые так и не встали ни на одну из противоборствующих сторон.

- Погоди! - остановил его Брандин. - Ты знаешь, что я не люблю всю эту муть информационную читать. В двух словах о Расколе.

Арагна закатила глаза. Сарф беззвучно усмехнулся, растянулся на траве.

- А подробных данных и нет, - развел руками Хагер. - Несколько тысяч лет назад (точной даты никто не знает) случился глобальных катаклизм. Считается, что катаклизм спровоцировали сами люди. Какая-то глобальная война. Всех со всеми. Никаких подробностей. По одной из версий на устоявшиеся магические традиции активно наступали относительно недавно появившиеся техники. Эти люди совершенно не обладали магическим даром, но жить у заклинателей под пятой не желали. Потому активно

продвигали в массы новые знания. Как говорят, техники прошлого достигли весьма неплохих результатов и вполне могли создавать паровые машины и даже големов - полуразумных металлических тварей.

- Роботов, что ли?

- Ну да. Но все это только слухи. Как оно было на самом деле - мы либо не узнаем вовсе, либо инфа запрятана где-то на более поздних этапах игры.

- Понятно, - кивнул заклинатель. - Повоевали, мир раскололи. Так?

- Да. Получилось пять не связанных друг с другом Островов, которые до сих пор парят в магокосмосе. Наш остров самый малый: Стендар, по названию крупнейшего города.

- Хорошо. Что с Искателями?

- Они хотели сохранить нейтралитет, а потому вместе со своими семьями удалились от мира и поселились в одной из плодородных долин Кинжального хребта. Все бы ничего, да только о беглецах не забыли. Видимо, не из последних маги были. А для того чтобы те ненароком не передумали и не примкнули к врагу - решили уничтожить. Кто именно на это пошел - неизвестно. Но силы на задуманное были затрачены огромные. Долину и ее окрестности выжгли дотла. В воздух поднялись тучи пепла, да так и не успели опуститься. А потом мир треснул по швам и развалился. Теперь горы Праха - это самая северная точка нашего Острова. За горами - край мира. Пустота.

- Реальная пустота? - оживился Брандин. - Надо глянуть.

- А я бы не стал, - с ленцой проговорил Сарф. - Поскользнешься, упадешь - и поминай, как звали.

- Мы же аккуратно, - протянул заклинатель.

- Подожди, поглядишь, - оборвал их Хагер. - Беглецы не смогли защититься - удар по ним оказался слишком сильным. Тогда они предприняли попытку уйти еще дальше - в иное измерение. Им даже удалось проделать нечто вроде дыры в материи Форсвейма. И тут версии их дальнейшей судьбы расходятся. Кто-то говорит, что некоторым удалось уйти. Другие говорят, что погибли все. Но, похоже, первые ближе к истине... - воин выдержал паузу. - Один человек выжил точно. Никто не знает, почему и как. Она никогда не рассказывала о том, что произошло. Больше того: она жива до сих пор.

- Дай угадаю, - ухмыльнулась Арагна. - Наша слепая красотка?

- Она самая. Слепая мученица.

- Красотка немолода, - хмыкнул заклинатель. - Когда там Раскол был? Сколько тысяч лет назад?

- Тут тоже нет единого мнения, - усмехнулся Хагер. - Примерно... от пяти до семи тысяч лет.

- Ты все еще не упомянул, что нас ждет, - сказала ведьма.

- Много пыли, много пепла. Причем он до сих пор витает в воздухе. Растительности почти нет. Живности там немного, но она странная. Открытие дыры в иное измерение не прошло без следа. Оттуда кто-то или что-то пришло, изменило ближайшие к долине окрестности, а потом и тех, кто пришел туда жить. Уже после Раскола. Но пришли немногие. Если верить слухам, животные боятся тех мест.

- Это уже ближе к телу, - задумчиво кивнула Арагна.

- Если их немного, постараемся не шуметь, - предложил Брандин. - Проскользнем, как мыши.

- Арагна, твоя ворона поможет нам? - спросил Хагер.

- Это не ворона, а ворон, - поморщилась ведьма. - Поможет.

- Отлично. К долине от самых отрогов ведет тропа. Небольшая, но до сих пор заметная. Плутать не придется. Если не свернем в какое не то ответвление. А вот дальше не совсем понятно. В карте говорится, что Слепая мученица живет на Крыше мира. Но как туда попасть - не говорится. Думаю, это очень высокий пик. Возможно, самый высокий в горах Праха.

- Надеюсь, там хотя бы лестница будет, - поморщился Брандин. - Скалолазы из всех нас аховые.

***

Днем остановились в придорожной таверне - простой и пустующей. Хозяин встретил посетителей натянутой улыбкой и сонным взглядом. Впрочем, предложенная им мясная похлебка оказалась свежей и наваристой. Хагер попытался было покормить Руни, но из затеи ничего не вышло. Девушка даже не пила. И этот факт подгонял торопиться сильнее всего. Сколько она продержится без воды? Воин несколько раз в день смачивал ей губы влажным платком, надеясь, что хоть так немного влаги попадет в организм. Волей-неволей будешь надеяться на проклятие - чтобы оно не только погрузило ловкачку в сон, но и поддерживало в ней хотя бы подобие жизни. Хотя бы несколько дней. Раньше до гор Праха не добраться.

К следующему утру в воздухе появился запах гари. Сначала еле заметный, но ближе к полудню ощущался уже очень хорошо.

- Горит что-то? - спросил Брандин.

- Горело, - сверяясь с картой, сказал Хагер. - Мы в одном дневном переходе от отрогов гор Праха. Дальше будет тропа.

Руни выглядела скверно: растрескавшиеся губы, землистый цвет лица. И снова начали шириться трещины на коже. Пока еще они не кровоточили, но до этого момента осталось явно недолго.

Хагер только скрипел зубами. Спутники тоже выглядели подавленно. Даже перебранки между Арагной и Брандином почти сошли на нет. И все же, как ни торопились игроки, а у самых горных отрогов пришлось сделать еще одну остановку.

Здесь располагалась последняя в окрестностях таверна. Деревянное одноэтажное строение, покосившееся от старости. Создавалось впечатление, что ремонт здесь не делался вообще ни разу. Гостей на пороге встретила худая женщина, в чистом, но застиранном до дыр переднике. Длинные седые волосы выбивались из-под косынки. Хозяйка улыбалась редкими зубами, но отталкивающей не выглядела.

- Здесь вообще кто-то останавливается? - спросил Хагер, вытаскивая из колодца очередное ведро с водой.

Женщина стояла рядом и все время пыталась помочь, но воин отстранял ее. Он выуживал ведра с куда большей скоростью, чем она. А пили гэлы много.

- Раньше народу дюже много было, - с присвистом проговорила хозяйка. - Теперь почти нет. Никто не хочет идти в горы.

- А зачем ходили?

- Так за гадостью всякой алхимической. Бывало, целые экспедиции организовывали. Человек по десять. А то и больше. Места там дюже дурные. Поначалу еще ничего было, а чем дальше - тем все меньше возвращаться народу стало. Последние годы - так совсем худо стало. Вот и захирела моя хибарка, - женщина тяжело вздохнула, но тут же снова оживилась. - А помогите мне, добрые путники! Я в долгу не останусь. Одной никак не сладить с проказой противной.

- Мы торопимся, - покачал головой Хагер. - Возможно, на обратном пути.

- Прошу вас, - женщина упала на колени. - Помогите. Вы - воины, вам ничего не станет выкорчевать треклятые корни. Управитесь, не успеете и глазом моргнуть.

- Корни? - не понял Хагер.

- Корни ханского плюща, - закивала женщина. - Мне не под силу стало - расплодились, разрослись.

- А что это здесь происходит? - из покосившегося стойла показался Сарф с парой пустых ведер. - Мы торопимся или языком болтаем?

- Торопимся, - Хагер протянул ему наполненные водой ведра. - О помощи просит, - кивнул на хозяйку таверны.

- Тут недалеко - за развалюхой моей сразу, - затараторила та. - Вас много. Скопом навалитесь - и прогоните проказу. А я в долгу не останусь: дам вам зелья отворотного, что запахи убивает. Ни одна тварь в горах Праха не почует вас.

- Не успеем глазом моргнуть, говоришь? - задумался Хагер.

По правде сказать, награда его заинтересовала. Если все действительно так, как говорит женщина, шансы незамеченными проскользнуть по горной тропе сильно увеличиваются. А это как минимум экономия времени.

- Посмотрим? - обратился к Сарфу.

Лучник только плечами пожал.

- Посмотрим, - Хагер кивнул женщине. - Если дело не займет много времени - поможем.

В глазах хозяйки таверны загорелась надежда. Она вскочила на ноги, отряхнула с подола пыль.

Поле, где следовало провести прополку, действительно располагалось в шаговой доступности - не более пятнадцати минут ходьбы. На неровных грядках сидели остатки большой репы, виднелись верхушки моркови, какой-то зелени. С первого взгляда становилось ясно: полем если и занимаются, то очень нерегулярно, да и вообще создавалось впечатление полной заброшенности. Впрочем, странно ожидать заливных лугов тут, где в воздухе висит стойкая горечь, а земля суха, точно подошва сапога.

- Что это? - спросила присоединившаяся к мужчинам Арагна.

Землю рассекали многочисленные ходы, будто здесь ползали черви толщиной в палец.

- Корни ханского плюща, - пояснила хозяйка таверны. - Теперь будьте осторожны. Они ничего не видят, но отлично слышат. Почувствуете, что под ногами дрожит земля, - отпрыгивайте и бейте.

Сама женщина вооружилась палкой и тоже явно собиралась участвовать в "прополке".

Первый плющ дал о себе знать очень скоро. Хагеру действительно показалось, что земля вздрогнула. Он тут же отпрыгнул, выхватил меч. Там, где он только что стоял, выросла гора рыхлой влажной земли, из которой рванулись упругие коричневые плети, тут же обвившие воину ноги. Хагер взревел, взмахнул мечем, рассек протянувшиеся к нему плети.

- Добей его! - услышал он крик хозяйки таверны.

Воин прыгнул, держа меч острием вниз. Тонкое лезвие

глубоко вошло в темное отверстие в земле. Послышался тонкий писк.

- Ни хрена себе прополка! - хохотнул рядом Сарф.

Лучник и ведьма объединились. Насколько помнил Хагер - впервые за все время пребывания в одной группе. Сарф шел первым и выманивал на себя плющи, а Арагна следовала чуть поодаль и выжигала открывающиеся в земле дыры огнем.

В целом работа действительно несложная. Скорее - муторная. Особенно на фоне клубов пыли, вздымаемых плетями плющей.

Все поле прошли примерно за час. За это время каждого "огородника" накрыл толстый стой пыли, а за спинами осталось не менее полусотни ям, из которых торчали поникшие мертвые плети.

Хозяйка таверны, которая выдохлась почти сразу, обняла каждого из троицы и пообещала вкусный обед за счет заведения.

- Нам бы лучше зелье, - сказал Хагер.

- Конечно! - кивнула женщина.

Путники по-быстрому перекусили, немного ополоснулись холодной колодезной водой. Потом получили обещанную плату в виде плотно закупоренной склянки и покинули таверну.

Впереди показались горные пики. Вскоре в воздухе появилась мелкая взвесь - дышать из-за нее стало еще хуже, видимость снизилась. Создавалось ощущение, что пожар в этих местах прошел совсем недавно. Всего ландшафта - лишь голый камень, местами оплавленный, местами источенный крупными "язвами", будто следы от пуль.

В месте, где начиналась тропа, убегающая вверх по отрогам, остановились. Здесь каменный завал образовывал нечто вроде большой арки - раскрытой двери в иной мир. Хагер раскупорил полученную склянку. В нос ударил едкий тяжелый запах. Воин отшатнулся, протер заслезившиеся глаза.

- Да на эту дрянь мы только приманим тварей, - поморщился Брандин. - Вылезут даже глухие и слепые. Откусят нам головы, просто чтобы больше не воняло в их владениях.

Хагер проигнорировал слова заклинателя, пальцами зачерпнул немного вязкой субстанции, нанес несколько меток сначала себе на доспехи, затем на своего гэла. Тот на удивление спокойно отнесся к вони. Принюхался, не то привыкая, не то оценивая новый запах, - и успокоился.

Воин протянул склянку Брандину. Того чуть не вывернуло наизнанку. Лицо вмиг посерело, глаза расширились.

- Ну-ка... - Арагна выхватила склянку из рук Хагера, демонстративно зачерпнула изрядную порцию. Было видно, что

ей с трудом удается сдержать отвращение, но желание в очередной раз уколоть самолюбие заклинателя взяло верх. Арагна сглотнула, задержала воздух - и принялась наносить на себя и своего скакуна отвратительную субстанцию.

- Либо нас примут за своих, либо действительно сбегутся пожрать, - усмехнулся Сарф, принимая вонючую эстафету.

Склянки хватило как раз, чтобы вымазались все пятеро членов группы. Последнее, что сделали, - повязали на лица чистые отрезы плотной ткани. Вонь не исчезла, но стала хотя бы немного слабей.

Ведьма немного поколдовала над своей татуировкой, и вскоре в небо поднялся большой ворон. Птица тут же устремилась вперед, следуя строго по тропе.

Путники ступили в пределы гор Праха. В мир, уничтоженный тысячи лет назад. Здесь попадались растения - редко, но попадались. Изуродованные и изломанные, они походили на высушенных временем стариков, чье тело изъедено порчей. Ни одного здорового или высокого ствола. Сплошь редкий колючий кустарник и грязно-коричневая трава, с чьих листьев тянутся и развеваются на ветру длинные влажные нити.

По тропе двигались верхом, друг за другом. Первым - Хагер, за ним Арагна. Глаза ведьмы были полуприкрыты. Она будто смотрела в себя, но на деле ее взгляд парил высоко в небесах, обшаривая тропу. Уже раз эта предосторожность позволила игрокам избежать встречи с какой-то огромной ползучей тварью, размером с железнодорожный состав. Тварь медленно переползала тропу, дробя на своем пути камень.

- У нее две морды, - проговорила Арагна тусклым голосом. - Эта хрень жрет с двух сторон.

- А куда же... - засмеялся Брандин. - Чем она в туалет ходит?

- Поедем за ней и посмотрим? - спросила ведьма.

- На обратном пути - обязательно! - кивнул заклинатель.

Прошло с час времени, когда Хагер услышал приглушенный окрик Сарфа:

- У нас гости...

Воин завертел головой и увидел тех, о ком говорил лучник: два создания трусили параллельно группе. Твари походили на больших волков, чья шкура по воле разработчиков покрылась множеством тусклых пластин, точно чешуей. Несмотря на внушительные размеры, создания передвигались абсолютно бесшумно. Они легко перепрыгивали с камня на камень, ступали мягко, но уверенно.

- Давно они с нами? - тихо спросил Хагер.

- Да с полчаса, - отозвался Сарф. - Сначала один был, потом появился второй.

- А сейчас и третий... - Брандин указал на другую сторону от тропы. Там, перебирая мощными лапами по каменистой гряде, скользила третья тварь. - Поджарю его сейчас...

- Стой! - резко обернулся Хагер. - Не зря же мы воняем, как куча навоза. Проверим, сможем ли сойти за своих.

- С чего бы им собираться вокруг нас? Чтобы сожрать! Других причин нет.

- Или мы просто идем их тропой, - сказал Сарф.

Заклинатель поморщился, но от колдовства отказался. Волки следовали параллельно людям еще почти час. Иногда приближались, иногда удалялись так, что и не увидишь среди камней. Но, в конце концов, все же ушли - отвернули в сторону, на небольшое ответвление от основной тропы.

Ближе к вечеру путники наткнулись на лагерь. Вернее, остатки лагеря: потухшее кострище, несколько разложенных на земле лежанок, разбросанные тут и там вещи - ничего примечательного и ценного. Скорее, мусор. Но мусор, который не так давно принадлежал таким же, как и они, путешественникам.

- Угли еще не остыли, - сказал Сарф, отнимая руку от кострища.

- А где... - Брандин не закончил вопроса, его взгляд наткнулся на голый человеческий костяк.

- Игроки! - констатировал Хагер.

Скелет лежал чуть в стороне от лагеря, раскинув руки, лицом вниз.

Сарф достал лук, наложил на тетиву стрелу. Хагер потянулся за мечом.

- Здесь еще один! - крикнула Арагна, указывая на каменистый склон.

- Они пытались убежать, - ощупывая взглядом окружающий ландшафт, проговорил воин.

- От кого? - спросил заклинатель.

- Не думаю, что нам это важно. Важнее другое: куда делись те, другие?

- Другие?

- Твари, которые теперь сидят в каждом из нас, - сказала Арагна. - Ты же о них говорил?

- Да, - кивнул Хагер. - Призраки.

- Поехали отсюда, - сказал Сарф. - Арагна подсветит нам дорогу. Я не останусь здесь на ночевку. Руни еще могла бы услышать их приближение. Мы - нет. Вряд ли они ушли далеко от своих тел.

- Может, их кто из местных сожрал? - ухмыльнулся Брандин. - Должна же быть и от зубастых тварей польза.

- Вообще, вариант, - задумался Хагер. - Но тогда бы мы нашли кучи шмотья.

- Найдем еще, - уже с уверенностью проговорил заклинатель. - Но оставаться здесь все же не хочется...

Воин слышал, как Арагна что-то пробурчала вполголоса. Ругается?

Кое-что от незадачливой команды они все же обнаружили. Но не в самом лагере, а на тропе, метрах в двухстах от него: останки лошадей. Бедные животные, по всей видимости, перепугались и бросились наутек, но спастись так и не смогли. В радиусе нескольких метров вокруг останков камень был забрызган кровью. Валялись клочки шкуры, немного мягких тканей. Кроме того, то и дело попадались сгустки прозрачной слизи - большие и подрагивающие. То ли сами собой, то ли под порывами слабого ветра.

Оглушительный рев слился с грохотом каменного обвала. Хагер успел заметить, как тьма обрела очертания быстро перемещающегося пятна, а потом воздух вмиг похолодел, в спину что-то врезалось. Он вылетел из седла, покатился кубарем по залитым кровью камням.

Что-то прокричала Арагна. В руках Брандина вспыхнуло пламя. Секунда - и огненный шар вспорол темноту. Наверное, в кого-то попал, так как ночь снова разорвалась ревом. Вот только проследить за целью заклинателя воин не смог. На него что-то обрушилось сверху. Большое и косматое. Воздух заледенел.

-->

Вы находитесь под влиянием эффекта "Сдавливание"

Вероятность получения вами критического повреждения увеличена на 50%

-->

На несколько мгновений Хагер окаменел, не в силах пошевелиться. Пара дробящих кости ударов обрушилась на грудь, еще один врезался в голову. Перед глазами поплыли разноцветные круги.

-->

Навык "Парирование" повысился. Текущее значение: 8

-->

Неожиданно сидящая сверху тварь вздрогнула и замерла,

опутанная паутиной сетки. Сарф! Очень вовремя. Воин извернулся, выполз из-под тяжелой туши. В груди сильно болело, челюсти не сомкнуть, будто последний удар твари выбил их.

-->
Попытка сопротивления "Сдавливанию": успешно
-->

-->
Вы стали объектом заклинания "Благословение"
Вы стали объектом заклинания "Призрачные доспехи"
Вы стали объектом заклинания "Каменная кожа"
-->

Меч все еще в руке. Но сейчас он не нужен.

Хагер рванулся на врага. Закованное в металл плечо врезалось в черную тушу.

-->
Вы успешно применили умение "Оглушение"
-->

Тварь взревела и повалилась на спину. Воин не медлил: перевернул меч острием вниз и вогнал его в живот противника. Лезвие с легкостью вспороло плоть. Хлынул поток черной крови. Крови?! Воин краем сознания отметил, что раньше ничего подобного не было. Призраки, в которых обращались мертвые игроки, оставались бесплотными.

Тварь попыталась подняться, но в ее голову почти одновременно вошло сразу две огненные стрелы. Хагер сделал шаг в сторону, замахнулся мечом и опустил его на шею чудовища. Сталь, отделив голову твари от тела, лязгнула о камни.

-->
Ваш спутник применил заклинание "Замедление"
-->

Еще одно косматое создание пыталось приблизиться к игрокам по тропе, но двигалось оно так медленно, что огненные стрелы Брандина выхватывали из его тела и тут же превращали в прах целые куски плоти.

- Вот и игроки! - крикнула Арагна. Именно она не позволяла последней твари двигаться. А та, между тем, остановилась окончательно, потом медленно повалилась мордой

вперед.

- Кажется, все, - озираясь, проговорил Сарф. - Трое. Хотя, мне кажется, в группе их было больше.

Хагер перевел взгляд на поверженного противника у своих ног. Черное тело опадало, съеживалось, расплывалось едким пятном. Рядом же с ним материализовались предметы снаряжения какого-то незадачливого игрока, чье имя уже не узнать.

Игрок оказался магом. На камнях появлялись свитки, посох, легкое облачение, прочая мелочевка.

Перед походом игрок явно продал все лишнее, либо спрятал в каком-нибудь тайнике. У него не оказалось никаких драгоценностей, кроме тех, что он носил на себе. Денег - всего несколько золотых монет.

- Это по вашей части, - крикнул Хагер заклинателям, поднимая и снова выбрасывая предметы снаряжения мертвеца.

- А тот - твой, - Брандин указал на тропу.

Воин кивнул, прошел к почти разложившемуся телу призрака. Переродившийся в него игрок немногим уступал Хагеру уровнем, либо ему просто не очень повезло с хорошими вещами. Средняя кольчуга, сапоги. Неплохие меч и щит, дающие бонус к атаке и защите при схватке с разным зверьем. Видимо, бонуса оказалось недостаточно. Либо местные обитатели к обычному зверью не относятся. В любом случае избавляться от своего двуручника воин пока не собирался. А вот амулет игрока (черный камень на простой стальной цепи) оказался весьма полезным. Чтобы выяснить все его особенности, пришлось даже использовать свиток идентификации.

-->
Амулет последнего вздоха
+3 к телосложению
Особые свойства:
"Хрустальный щит" - в случае получения игроком "Болевого шока", "Стрессового шока" или снижения уровня жизни до 10% - на него накладывается магический щит с уровнем защиты 50
Время действия эффекта: 30 сек
-->

Воин без колебаний повесил амулет на шею. Тридцать секунд - крайне мало. И все же за это время можно если не прийти в себя, то надеяться, что товарищи вытащат из-под удара. Остальной лут Хагера не заинтересовал, хотя на продажу вполне сгодился бы.

Третий поверженный призрак, тень которого воин видел перед тем, как полетел из седла, оказался игроком и вовсе низкоуровневым. Вряд ли выше восьмого. Как он вообще затесался в команду и потопал в эти проклятые горы? Ему бы от Стендара далеко вообще лучше не отходить. Думал отсидеться за спинами, получить кучу опыта?

Хагер вернулся к спутникам.

- Жаль, свитки сплошь - туфта, - проговорила Арагна. - Похоже, большую часть боевых заклинаний они успели растратить. А вот посох - неплохой. Как раз по мне - двадцати процентная прибавка к магии разрушения. Просто песня какая-то!

- Туфта - не туфта, а не думаю, что мужики хотели нам насолить бедной добычей, - нахмурился Хагер. - Тоже кому-то помочь планировали.

- Понятное дело, - пожала плечами ведьма.

На ночевку останавливаться не стали. Ворон Арагны видел даже в темноте, а потому опасности заблудиться или провалиться в какую-нибудь яму не было. Ведьма заранее предупреждала о развилке или опасном участке тропы. Кроме того, несколько раз путники останавливались и пережидали, пока с дороги уберутся очередные охотники до свежей плоти. Вонючее средство, полученное у хозяйки таверны, - это хорошо. Но и банальную осторожность никто не отменял.

Ночью дышать стало немного проще. Воздух посвежел, из него будто исчезла часть пепла. Идти стало даже легче, чем днем. Хагер по-прежнему двигался во главе группы. Перед ним, на расстоянии пары метров и чуть выше головы, плыл Светоч Арагны - какое-никакое освещение. Маскировки никакой, но совсем в темноте двигаться нельзя.

Ближе к утру достигли крутого перевала. Тропа здесь почти исчезала, а множество мелких камней сильно затрудняло восхождение. Даже гэлы, которые в горах успели показать себя с самой хорошей стороны, застопорились. Камень под их ногами осыпался. Путникам пришлось самим идти впереди, ведя своих скакунов под уздцы. В особенности потрудился Хагер. Он участвовал в восхождении каждой гэлы, так как Брандин или Арагна просто не обладали необходимыми силами, чтобы затащить на перевал еще кого-то, кроме себя самих. Руни воин и вовсе нес на руках.

Восхождение затянулось на несколько часов, вымотавших и людей, и животных. Поэтому, несмотря на то что до цели их путешествия оставалось рукой подать, сделали привал.

Хагер чувствовал себя так, будто насквозь пропитался каменной крошкой и пеплом. По горлу прошли наждаком, а в

глаза засыпали горсть песка. И это ведь он еще мог пить. Как чувствовала себя Руни, которой он только и делал, что смачивал губы? Попытки залить воду ей в рот не увенчались успехом. Девушка просто не глотала ее. Хагер даже испугался, что ловкачка может подавиться.

Когда путники все же перебрались через перевал, то оказались на окраине большой каменистой чаши.

- Мы на месте, - проговорил Хагер, осматриваясь.

Они будто перенеслись в далекое прошлое, на тысячи лет назад, когда неведомый маг или группа магов атаковали долину Искателей. Если когда-то здесь и росла зелень, то теперь она исчезла без следа. Чаша была черна, но черна не копотью. Точнее, не только копотью. В ее каменистых стенах то там, то здесь попадались большие разломы, из которых вытекала черная маслянистая жидкость.

- Нефть? - оживился Брандин и спрыгнул на землю, явно намереваясь проверить свою догадку.

- Я бы трогать не стал, - скучающим голосом заметил Сарф.

- Когда я буду купаться в золоте, не приходи просить милостыню, - усмехнулся заклинатель.

- Стой! - выкрикнула Арагна.

Брандин замер на полушаге.

- Еще не хватало и тебя тащить на закорках. - Она мягко соскочила наземь, обогнула заклинателя.

- Ну, что? - с нетерпением спросил тот.

- Ничего... - Арагна поднялась. - Я не знаю, что это. Не могу опознать.

- Да нефть же!

- Возможно... - Ведьма отступила, освобождая дорогу Брандину, но почти тут же ухватила его за плечо. - Погоди.

Она сорвала с его лица повязку, осторожно опустила один ее край в черную жидкость, затем оттянула в сторону. В том месте, где ткани коснулась странная субстанция, поднялся сизый дым, а еще через секунду пропитанная черным материя превратилась в пепел.

- Не нефть... - шмыгнул носом Брандин.

Ручьи маслянистой жидкости черными змеями вились среди камней, соединялись крупным потоками и медленно текли ниже.

- Надеюсь, там есть какой-то дренаж, - проговорил Хагер, всматриваясь в центральную область чаши. Там, среди обломков скал и больших камней, ему виделись развалины зданий. Поселение Искателей? Скорее всего. На карте указано именно это место. Вот только есть одна проблема: не видно пика, который

мог бы сойти за Крышу мира. Горные вершины вокруг, точно назло, подобрались примерно одной высоты.

В груди зашевелилось неприятное предчувствие. Что делать, если Слепой мученицы здесь нет? Ошибка в игре или результат работы вируса? Мог ли вирус уничтожить сюжетного непися? Или их просто послали по неверному следу? Вряд ли эта мученица изначально создавалась для того, чтобы снимать неизвестные проклятия. Игра пытается самостоятельно себя вылечить, адаптироваться к внешнему воздействию. Что, если неудачно пытается? Или действует недостаточно быстро?

Воин тряхнул головой, отгоняя дурные мысли. Сначала проверить развалины (если они ему, конечно, не привиделись), а уж потом начинать паниковать.

Развалины ему не привиделись. В самом сердце каменной чаши раскинулось небольшое поселение с домами и несколькими улицами. Сейчас, разумеется, дома удавалось опознать лишь по остовам разрушенных стен.

Каждый шаг поднимал с земли облачко пепла. Видимость упала до нескольких метров. Воздух в мертвом поселении будто сгустился, напитался дымом и тленом. Дышать стало почти невозможно. Горечь во рту сделалась густой и вязкой.

А вот черной маслянистой жидкости в развалинах не обнаружилось. Похоже, дренаж все же имелся. Или обводной канал. Впрочем, двигались путники все равно медленно.

- Куда дальше? - спросила Арагна.

- Не знаю, - честно признался Хагер. Слова дались ему с трудом, но тянуть и дальше с сомнениями смысла нет. - Мы на месте. Судя по карте. Что делать дальше - без понятия.

- Ну, спрашивай тогда, - прокашлялся Брандин. - Где эта слепая барышня? Есть тут кто живой? - попытался он выкрикнуть, но снова сорвался на кашель.

- Арагна, что твоя ворона? - спросил Хагер.

- Ничего не видно. Над нами непроглядная пелена дыма.

- Надо разделиться, - сказал Сарф. - Дело быстрее пойдет.

- Если не потеряемся, - покачал головой Хагер. Идея лучника ему не нравилась, но альтернативы ей он не находил. Странно, с края каменной чаши он видел развалины даже лучше, чем сейчас, находясь посреди них.

Они выехали на небольшую площадь, в центре которой виднелось сооружение, напоминающее сломавшийся зуб.

Хагер спешился.

- Колодец! - крикнул спутникам. - И, вроде, с водой.

Странно... если колодцу столько же лет, сколько и остальному поселению, то вода из него должна если не уйти, то

уж точно стухнуть или превратиться в непотребную жижу. Но стоило воину опустить в колодец голову и вздохнуть, как он явно ощутил запах воды. Свежей и прохладной. Будто и нет вокруг хлопьев пепла, не висит в воздухе пелена дыма.

Либо все это недосмотр разработчиков игры - недостаточно уделили внимания правдоподобию локации. Либо колодец стоит здесь не просто так, а с намеком.

Хагер быстрым шагом прошел к своему гэлу, вытащил из седельных сумок моток веревки и наполовину полный бурдюк с водой.

- А если там та черная гадость? - окликнула его Арагна. - Без воды останешься.

- Не дадите помереть, наверное, - усмехнулся воин, привязывая к горлышку бурдюка веревку. Уверенности в решении не было, но нос продолжал утверждать: в колодце обычная чистая вода.

Хагер перекинул бурдюк через стенку колодца и почти сразу услышал всплеск. Немного подождал, давая кожаному сосуду наполниться, потянул. В весе тот явно прибавил.

Он не ошибся. Понял это уже тогда, когда увидел мокрую веревку.

- Точно вода! - обернулся к спутникам.

Воин приложил горлышко бурдюка к губам, отпил. По горлу точно ледяная волна прокатилась. Арагна закричала, соскочила наземь, бросилась к нему.

- Ты что?! - Ее глаза сверкали бешенством.

- Что?

- Нельзя вот так хватать что ни попадя и тащить в рот!

- Знаю, - пожал плечами Хагер. - Но это единственный способ проверить наверняка. Игра сказала, что это вода. Я поверил.

- А то, что она может быть отравлена или заколдована, не подумал?!

Казалось, ведьма готова его ударить.

- Подумал, - Хагер выдержал ее взбешенный взгляд.

- Лезут к черту в зад, а потом вытаскивай их... - прошипела Арагна и сплюнула под ноги.

- Стой! - Воин поморщился. А ведь увлеченный исследованием содержимого колодца, он не заметил главного: вокруг самого колодца виднелись выбитые в камне не то письмена, не то рисунки.

- Стою. - Ведьма уперла руки в бока.

- Помогите мне. - Хагер отставил бурдюк к колодцу. - Надо подмести здесь, - он указал себе под ноги и дальше, обвел рукой

площадь.

На него смотрели с непониманием.

- Просто помогите, - проговорил он.

Брандин пожал плечами, спрыгнул наземь.

К сожалению, в арсенале магов не оказалось подходящего заклинания, чтобы сдуть с камня всю пыль и пепел. Пришлось действовать подобием метелок, сделанным из кусков ткани, используемой в качестве перевязочного материала; и остатков досок, найденных в ближайших развалинах. В результате получился далеко не самый удобный инструмент, но со своими функциями он вполне справлялся.

Минут через пятнадцать ударного труда вокруг колодца образовалось относительно чистое пятно, сильно выделяющееся на фоне остального грязного города.

- Ну? - не без удовольствия спросил Хагер. - Похоже на инструкцию?

- Вполне... - Сарф почесал подбородок.

То, что предстало взглядам путников, действительно можно было назвать инструкцией, выполненной одними рисунками. Присутствовали и какие-то письмена, похожие на клинопись, но разобрать их никто из игроков не смог. Зато в выбитых в камне рисунках неведомый мастер весьма удачно запечатлел и колодец, и то, каким образом им необходимо воспользоваться. Оказалось, что жители долины каким-то образом изменили воду в колодце. На рисунках изображалась пышная церемония со множеством участников, каждый из которых проходил мимо колодца и что-то бросал в него. Потом были прочтены заклинания - и на воду снизошел свет. Для себя Хагер решил, что это нечто вроде благословения. В дальнейшем вода использовалась для того, чтобы вознести человека или группу людей к некому высокому пику, не имеющему основания и витающему в пустоте.

- Ну, что? Опробуем? - спросил Хагер.

Собственно, ничего особенного от них и не требовалось. Всего только: зачерпнуть воду из колодца и осторожно вылить ее в специальную бороздку в камне под ногами. Никаких слов, никаких дополнительных манипуляций.

- Попробуем... - неуверенно согласилась Арагна, рассматривая выбитые в камне письмена.

- Подождите... - Сарф нахмурился. В его руках появился лук с наложенной на него стрелой. - У нас гости...

Хагер отбросил подобие метлы, выхватил меч.

Вскоре звук приближающихся шагов услышал и он. В серой тяжелой полумгле те звучали отрывисто и гулко.

- Лошади... Другие игроки? - проговорил воин. - Смотрите

за Руни, - обернулся к заклинателям, потом перевел взгляд на лучника: - Накрой их сеткой.

Тот кивнул.

Ждать пришлось недолго. Вскоре пепельная завеса вытолкнула из себя три конные фигуры.

Нежданные гости остановились. По всей видимости, они тоже не ожидали встретить здесь собратьев по несчастью. Из троих один был накрепко привязан к седлу и явно находился без сознания. Двое других, мужчина и женщина, выглядели настороженно. Мужчина-воин тут же выхватил меч, а в руках женщины появилось призрачное свечение. Впрочем, атаковать они не спешили.

Некоторое время висела полная тишина. Игроки оценивали друг друга, присматривались, пытались понять - что нужно оппонентам?

- Ищете Слепую мученицу? - наконец спросил Хагер.

- Да, - кивнул мужчина. - Наш дружок не ко времени выбрался на праздник. В храме Акморы нас направили сюда.

- Товарищи по несчастью, - Хагер опустил меч. - Что планируете делать?

- Если ты о том, собираемся ли мы напасть на вас и заиметь проблемы, - нет, не собираемся. Постоим в сторонке и подождем, - он демонстративно убрал меч в ножны.

Спутница бросила на него недоверчивый взгляд: свечение в ее руках погасло.

- Ну и отлично, - усмехнулся Хагер.

Он не особенно беспокоился о последствия возможной схватки с гостями. Четверо на двоих - слишком велик перевес, чтобы гости чувствовали себя уверенно. Тем более что уровни участников обеих групп наверняка примерно равны.

Хагер вернулся к колодцу, поднял бурдюк с водой.

- Что такое? - обратился к ведьме.

Та снова склонилась над письменами.

- Ничего, - Арагна подняла голову. - Просто...

- Ты их понимаешь?

- Нет.

- Тогда в чем дело?

Ведьму явно что-то беспокоило.

Она помолчала, затем поднялась.

- Делай, что задумал.

Хагер проводил ее взглядом, пожал плечами. Затем прошел к углублению в камне. В углублении брала начало канавка, которая потом сильно разветвлялась, превращалась в настоящую паутину, чьи нити опутывали площадку вокруг колодца.

Воин присел на корточки и начал осторожно выливать содержимое бурдюка в углубление.

"Хорошо, что не кровь требуется", - отметил про себя.

Вода, только коснувшись поверхности камня, засветилась ярким белым светом.

Остальные игроки молчали, пристально наблюдая за его действиями. Наблюдали и гости. Что ж, им будет немного проще - своими глазами увидят, как завершить последнюю часть пути до Слепой мученицы.

Вода заполнила всю выдолбленную в камне "паутину". Хагер быстрым шагом вернулся к ожидающим спутникам. Все вместе прошли к колодцу, встали вокруг него. Со стороны, наверное, смотрелись довольно глупо. Особенно в том свете, что ничего не происходило. Вода светилась примерно минуты две, потом померкла, а вскоре и вовсе исчезла. Будто впиталась в камень.

- И? - развел руками Брандин.

- Надо было читать инструкцию, а не только картинки смотреть, - усмехнулся Сарф.

- Прочти, попробуй, - криво усмехнулась Арагна.

Хагер крепко зажмурил глаза, протер лицо ладонями. Что же они сделали не так?

Вдруг камень под ногами вздрогнул. Послышался тихий скрежет, точно оживал древний механизм.

- Так-так... - лицо заклинателя просияло.

Хагер выдохнул. Кажется, получилось!

Момент, когда за спиной произошли изменения, он заметил не сразу. Из колодца ударил столб ледяной воды - будто короткий выхлоп. Но уже через мгновение столб опал, окатив все вокруг фонтаном брызг.

Хагер отпрянул, выругался сквозь зубы. Гэлы, не ожидавшего ледяного душа, ринулись прочь. Воину лишь с большим трудом удалось удержать ту, на которой сидела Руни.

Спутники последовали примеру своих скакунов - отпрянули от колодца.

Хагер замешкался, не зная, что делать. То ли стоять и ждать, пока запущенное им заклинание отработает до конца и все же переместит его и Руни к Слепой мученице, либо не искушать судьбу и отойти.

Лучше бы он отошел...

Вслед за столбом воды из нутра колодца ударили длинные толстые щупальца. Гибкие, быстрые, испещренные ярко-красными присосками с ладонь человека, извивающиеся и при этом издающие странные свистящие звуки. Какая тварь затаилась под

городской площадью?! Не о ней ли предупреждали так и не понятые Арагной письмена?

Воин рванул гэлу ловкачки за узцы, потянул прочь.

-->
Вы стали объектом заклинания "Благословение"
-->

Брандин не зевает - похоже, без драки тут не обойтись.

-->
Вы стали объектом заклинания "Каменная кожа"
Вы стали объектом заклинания "Призрачные доспехи"
-->

Хагер чувствовал, как тело наливается силой, а кожа дубеет.

Над головой мелькнула тень. Он ударил гэлу плечом в бок. Животное закричало почти как человек, но направление бега немного изменило. Тяжелое щупальце рухнуло на камень в считанных сантиметрах от Хагера, тут же свернулось, обвившись вокруг ног воина, - рвануло вверх. Он даже вскрикнуть не успел: мир дернулся и перевернулся. В ушах засвистел ветер. Неведомая тварь подняла его над площадью.

Какая тут высота? Метров семь? Больше?

Хагер не стал раздумывать. В конце концов, защита, наложенная на него Арагной, позволяет действовать немного поспешно, не дожидаясь, что предпримут товарищи. Воин выхватил меч и ударил по сжимающему ноги щупальцу.

В лицо брызнуло что-то вязкое и воняющее тухлой рыбой.

Полет был недолгим, а удар о каменную площадь весьма ощутимым. Уровень жизней заметно снизился.

- Прочь, прочь, прочь! - послышался надрывный крик заклинателя.

Хагер уже не успевал подняться, а потому просто прикрыл голову руками. Наверняка Арагна или сам Брандин готовы угостить тварь из колодца одной из своих смертоносных пилюль. Остается надеяться, что его магический удар не затронет.

-->
Ваш спутник применил заклинание "Огненный шар"
-->

Послышался грохот взрыва - и тут же по площади

прокатилась огненная волна. Хагер перестал дышать, закрыл глаза. Жар накалил доспехи, обжег кожу. Тело будто в печку засунули.

Под землей что-то вздрогнуло. Хагер скорее не услышал, а почувствовал, как где-то глубоко под городом раскатился вопль боли.

Вскочить на ноги, осмотреться. Из колодца торчали уже не щупальца, а жалкие горящие огрызки - дергающиеся в судороге, пытающиеся снова спрятаться под землей. Только теперь Игра сообщила, что вылезшая из колодца тварь называется "Каменный страж". Почему каменный? Из особых умений присутствовали сдавливание и оглушение. Впрочем, на этом список умений не заканчивался, но далее шли вопросительные знаки. Странно, или тварь еще не сдохла? Высокая защита от физического урона, высокая скорость... серьезно, но вполне проходимо. Что и продемонстрировал единственный залп ведьмы.

- Ни хрена себе, - закашлялся Хагер.

Ему показалось, что пепла в воздухе стало еще больше.

- Что так неаккуратно? - бросил он в шутку Арагне. - Чуть меня не поджарила.

- А мы решили, что ты так и будешь летать, - пожала та плечами.

- Ну да... - поморщился воин. - Полетал знатно...

Хорошо еще, что ничего не сломал при приземлении.

Камень под ногами снова вздрогнул.

Воин поудобнее перехватил меч, готовый к новой атаке из колодца.

Что, еще порция щупалец?

Он не ошибся. Разве что самую малость: щупальца появились не из колодца. Сама площадь вздыбилась каменной крошкой, в стороны полетели острые осколки, а в небо рванули толстые серые плети.

Закричала Арагна. Но не в предупредительном окрике, а от боли. Одно из щупалец вырвалось почти у нее из-под ног. Каменные осколки обдали ее густой шрапнелью. Ведьма отпрянула, упала. Щупальце над ней ненадолго замерло, будто прислушиваясь, а потом ринулось вниз.

Хагер метнулся к ведьме, накрыл ее своим телом. По спине будто бетонной сваей ударили. Мир исчез в грохоте, боли и каменной крошке. Воину показалось, что собственный позвоночник разлетелся в пыль.

- Спасибо... - услышал он приглушенный голос ведьмы.

Хагер не ответил. Похоже, легкая победа обернулась новым кошмаром. Где-то в стороне раздался еще один грохочущий звук.

Кто на этот раз? Сарф или Брандин? Оставалось надеяться, что гэла с Руни в седле ускакала достаточно далеко, чтобы не попасть под раздачу.

Воин поднялся на ноги. Над головой сгустилась быстро темнеющая тень. Воин схватил ведьму за руку, дернул ее в сторону, уходя сам. Они успели - щупальце опустилось на камень площади. Во все стороны полетела шрапнель осколков. Хагер отбросил Арагну, повернулся в сторону миновавшей опасности. Ведьма что-то болезненно прошипела, но вроде бы встала - точно воин уже не видел.

-->
Вы успешно применили умение "Аура битвы"
-->

Новая атака неведомой твари. На этот раз щупальце двигалось параллельно земле, на высоте не больше метра.

-->
Вы успешно применили умение "Проникающий удар"
-->

Воин просто выставил меч перед собой: промазать тут будет сложнее, чем попасть. Тонкая сталь клинка встретилась с плотью каменного чудовища. Руки Хагера онемели от удара, но меча он все же не выпустил. Щупальце в месте удара пошло трещинами, от него откололся внушительный кусок, но окончательно отсечь конечность все равно не удалось. Хагера смело, точно снежной лавиной. Он полетел спиной назад, упал. Количество собственных жизней снизилось еще больше. Уже меньше половины. Отлично!

Голос Арагны, читающей заклинание, ненадолго перекрыл рокочущий грохот над площадью.

-->
Ваш спутник применил заклинание "Цепь молний"
-->

Поднятую чудовищем пыль рассекла голубоватая молния. Тут же следом еще одна. И еще. Воин успел заметить, как молнии били во вновь появившееся щупальце. Каменный отросток вздрогнул и судорожно пополз обратно. Однако, на этот раз оставив на площади все еще извивающийся кусок.

Неужели получилось?

- Сколько их всего?! - крикнул Хагер ведьме.

- Я видела пять... - отозвалась та. - Надо действовать вместе. Поодиночке не справиться.

- Где остальные?

Арагна указала куда-то в пыльный туман. Там смутно отсвечивали какие-то вспышки, слышался каменный скрежет.

- Готова? Идем? - бросил ей Хагер.

Ведьма кивнула. Ее лицо было сосредоточенно, с губ сорвался неразборчивый шепот очередного, еще только зарождающегося заклинания.

Они двинулись на шум и вспышки размытого пламени. Вскоре воин чуть было не споткнулся о камень, перегородивший часть площади.

Щупальце! Хагер осторожно тронул его мечом, начал обходить стороной. Щупальце не шелохнулось. Похоже, Брандин не теряет времени даром: на каменной поверхности отростка виднелись следы попадания огненных зарядов - копоть и потеки застывшего стекла.

Арагна за спиной Хагера что-то одобрительно пробурчала.

На них буквально вывалился Сарф. Из ниоткуда, из не столь уж и плотной пыльной завесы. Лучник рухнул откуда-то сверху, ловко перекувырнулся еще в полете и приземлился на ноги в считанных сантиметрах от воина. Хагер, каждое мгновение ожидающий нападения щупалец, чуть было не рубанул Сарфа мечом.

- Поберегись! - лучник извернулся, выпустил в серую завесу белую стрелу - ушел в сторону в перекате.

Хагер заметил в тумане движение, изготовился к схватке.

Серую завесу взрезала целая череда огненных всполохов. Больше всего они походили на раскрытые веера, один за другим срывающиеся с пальцев заклинателя и устремляющиеся вверх. Где-то там, над головой, веера сталкивались с непреодолимой преградой и взрывались снопом быстро гаснущих искр.

Что-то новое в арсенале Брандина? Воин не помнил у того подобного заклинания. Впрочем, Игра молчит... Неужели им помогают?

Искры исчезли - и тут же из серого марева проявилось щупальце. Двигалось оно далеко не столь проворно, как уничтоженное недавно. Подействовало замедление лучника? Надолго ли?

Хагер рванулся через завесу, намереваясь отыскать основание щупальца и основательно его подрубить, пока есть время. К основанию он добежал и даже дважды рубанул по нему, а потом замедление кончилось.

--->
Навык "Тяжелое оружие" повысился. Текущее значение: 6
--->

Все время искоса наблюдающий за происходящим вокруг, воин успел уловить момент атаки каменной твари и метнуться наземь. Тут же над головой пронеслась массивная тень. Хагер вскочил на ноги, ударил мечом по основанию щупальца еще раз. Каменное крошево летело во все стороны, но до полного уничтожения отростка еще очень далеко.

Краем глаза воин увидел несколько огненных вспышек, мелькнувших в дымке, над головой что-то взорвалось. А потом послышались быстро приближающиеся шаги. Хагер не отреагировал на них, так как вынужден был спешно уворачиваться от обрушившейся сверху череды судорожных атак. Щупальце, свернувшись полукольцом, будто в агонии билось - стремительное и непредсказуемое. Воин оставил мысли о новых атаках и пока просто уходил от ударов. Не всегда удачно. Уже раз каменной твари удалось поразить его в плечо, отчего Хагера несколько метров протащило по площади. Поднялся он вовремя, но только для того, чтобы снова пытаться спасти свою жизнь. Особенно сложно это стало именно теперь, когда уровень жизней снизился почти до трети.

--->
Навык "Парирование" повысился. Текущее значение: 9
--->

И ведь даже не выйти из схватки. Гибкий и смертельно опасный отросток атакует непрерывно. Больше того - не дает человеку ступить и шага лишнего. Хагер выставил перед собой меч - недавно легкий, теперь тот казался неподъемным. Все же уровень выносливости заметно снизился.

Снова атака щупальца - парировать, попытаться вести основную мощь удара в сторону. Почти получается, вот только силы тают на глазах. Еще несколько таких атак - и он, Хагер, не сможет сделать ни шага. А тогда не поможет и меч. Каменный отросток все равно найдет брешь в его защите.

И снова он услышал шаги. Быстрые, тяжелые. Издавать такой шум мог только тот, кто закован в доспехи. Гости?

В нескольких шагах от Хагера промелькнула тень человека. Человек прыгнул, что-то отрывисто крикнул. Послышался звук ударяющейся о камень стали.

"Союзник?"

Глаза Хагера расширились: щупальце дернулось и взметнулось вверх, оставив на земле после себя красную сферу. Не раздумывая и не разбирая дороги, воин ринулся к ней. Шаг, другой - над головой что-то грохочет, вниз сыплется каменное крошево. Плевать!

Последние метры воин преодолел в броске. В сферу он буквально врезался, прокатился по площади. Здоровье восполнилось не полностью, но жить стало куда веселее.

Рядом, шагах в пяти, что-то оглушительно грохнуло. Хагер подскочил на месте, развернулся, готовый отразить удар. Не пришлось. Кусок каменного щупальца дернулся всего раз - и замер.

Из серого полумрака показалась Арагна.

- Все в порядке? - спросила спокойно, будто интересовалась погодой на завтра.

- Это ты его так? - проигнорировал вопрос Хагер.

- Неа - они, - ведьма махнула рукой в сторону.

- Ничего, если мы присоединимся? - спросил мужчина-воин. На его броне появились вмятины, которых Хагер не помнил раньше. Рядом с мужчиной стояла заклинательница.

"Так вот откуда те огненные веера..."

- Присоединяйтесь, какие проблемы? Здесь на всех хватит, - усмехнувшись, кивнул Хагер. - А где Брандин и Сарф?

- Сарф только что мотался здесь, - обернулась Арагна. - Хрен уследишь за ним. А вот Брандин...

- Понятно. Тогда не будем медлить.

Далее двинулись вчетвером. Сначала воины, за ними, чуть поодаль, заклинательницы. Брандина нашли скоро. Как ни странно, но живого и полностью здорового. Заклинатель стоял на безопасном расстоянии и обстреливал ближайшее к себе щупальце огненными стрелами. Попадал далеко не всегда, но подходить ближе явно не торопился. Завидев подкрепление, вскинулся и тут же метнул в каменный отросток, вновь появившийся в серой дымке, огненный шар. Но на этот раз куда более крупный. Снаряд взрезал густое марево, взорвался, расплескав вокруг себя быстро гаснущие алые струи. Удар не причинил щупальцу никакого видимого вреда, но то все же отдернулось.

Переглянувшись, воины быстрым шагом направились к противнику. Держались друг от друга на расстоянии примерно трех метров - ни к чему рисковать и опасаться задеть соседа. Над головами тут же пролегли огненные всполохи, послышались разряды молний. Своеобразная артподготовка заклинателей закончилась ровно тогда, когда воины добрались до щупальца.

Атаковали по очереди, используя тактику сильных ударов. Скорость передвижения при этом снижалась, но сейчас это не столь важно. Щупальце просто не поспевало за действиями игроков. А те, приноровившись к работе в паре, весьма успешно противостояли редким контратакам каменного отростка.

Продолжая работать единой командой, игрокам удалось быстро уничтожить оставшиеся щупальца. Отыскался и Сарф. Лучник предпочитал не стоять на месте, как заклинатели, а постоянно перемещаться, обстреливая противника недавними трофеями - бронебойными стрелами. Те, как оказалось, выбивали в каменной плоти внушительные пробоины.

- Это-то все, надеюсь? - Арагна обводила площадь пристальным взглядом. - У меня почти не осталось серьезных заклятий. Так - по мелочи, на мух охотиться.

- Я тоже пустой, - поддержал ее Брандин.

Хагер бросил взгляд на лезвие своего меча. Ни царапины! Чего не скажешь о доспехе. Падение с высоты и последующие удары щупалец даром не прошли. Придется идти чиниться к кузнецу или покупать что-то новое. Впрочем, сейчас это не важно.

Ноги что-то коснулось, сжало. Хагер попытался отступить, но не получилось. Вокруг лодыжки обвился серый отросток. На этот раз относительно тонкий - не толще человеческого запястья.

Вскрикнула Арагна, выругался и отпрыгнул Сарф.

Двое союзников бросились в стороны, но воин тут же упал, стреноженный еще одним отростком.

- Какого?.. - Хагер рубанул мечом по держащей его плети. Брызнули искры, тонкая плоть распалась пылью.

"Когда же они закончатся?!"

Из чего были сотканы новые отростки, он так и не понял. При гибели рассыпались почти в ничто, но атаковали и сжимали плоть так, будто состояли из камня. К тому же еще и искры при ударе.

Их было много. Несколько десятков. Возможно, около сотни. Они появлялись под ногами, атаковали и снова исчезали. Ловкие и проворные, способные сбить с ног одним ударом. Сама собой родилась и вскоре окрепла уверенность: падать нельзя! Ни в коем случае. Если кто-то упал - бросай все и спасай товарища. В противном случае отростки оплетали несчастного в считанные секунды. Душили, ломали.

Это и произошло с упавшим союзником. Пока остальные игроки отбивались от наседающих на них щупалец, воин попал в ловушку, из которой самому не выбраться. Будто по команде вокруг него возникло десятка два отростков. Они спеленали его по рукам и ногам, плотно пригвоздили к земле. Воин закричал -

сдавленно, задыхаясь.

-->
Вы успешно применили умение "Мельница"
-->

Хагер одним махом расчистил вокруг себя пространство - и тут же рванулся к союзнику. Щупальца ненадолго исчезли с его пути, а потому добрался до воина он быстро, срубив по пути всего пару отростков.

Игрок на земле не шевелился и уже не кричал.

Перво-наперво Хагер отсек щупальце, стягивающее воину горло. Бил аккуратно, не вкладываясь со всей силой. Вообще, подобное освобождение было бы куда удобнее проводить коротким мечом или даже кинжалом. Но выбирать не приходилось.

Хагер только успел освободить воина, как в ту же ловушку попала Арагна, а следом за ней и Брандин. Заклинатель, будто обезумев, метал огненные стрелы себе под ноги, но щупальца пробились сквозь огненную защиту.

Игра разродилась новой порцией данных о боссе. У него не было высокой сопротивляемости к магии, не было высокой защиты. Единственное, что заставляло скрипеть зубами, - показатель ловкости гада. Та подбиралась к сорока единицам. Почти в два раза больше, чем у Руни. Вкупе с небольшими размерами отростков, одна-единственная характеристика делала их крайне опасными противниками. Да, чтобы уничтожить каждый из них, хватит одного удара. Но ведь мало ударить - надо умудриться попасть.

Дальнейшие действия обоих воинов свелись к беспрестанному передвижению по площади и вызволению менее защищенных товарищей из тенет настырных отростков. Несмотря на небольшие размеры, отростки действовали крайне проворно и эффективно. Прошло немало времени, прежде чем воинам удалось настолько проредить их число, что стало возможно передохнуть хоть немного, не опасаясь, что за ноги тут же схватят. И все же прошло не менее часа, пока был уничтожен последний отросток. За это время заклинатели успели истратить весь свой запас свиткой с боевыми заклинаниями, а у Сарфа опустел не только колчан с бронебойными стрелами, но и обычный.

Об уничтожении Каменного стража "сообщил" сильный порыв ветра, взметнувший и разогнавший нависшую над площадью пелену пепла и пыли. Дышать сразу стало необычайно

легко.

Камень под ногами завибрировал. Но игроки не спешили радоваться победе. Кто знает, вдруг, разработчики запрограммировали и четвертую волну гибких отростков?

Вибрация усиливалась, а атаковать никто не спешил.

- Ищем гэл! - неуверенно проговорил Хагер. - Ищем гэл! - заорал уже во все горло. - Где Руни?!

- Не ори! - огрызнулась Арагна. - Вон они сгрудились.

И верно, животные не убежали далеко, стояли метрах в ста от места схватки. Теперь, когда ветер разогнал серое марево, гэлы были видны, как на ладони.

- Удачи! - проговорил воин-союзник, когда Хагер вернулся на площадь, ведя под уздцы двух гэл, на одной из которых сидела ловкачка.

- Вы не с нами?

- Задание ваше. Мы следом.

- А если снова придется сражаться?

Воин нахмурился.

- Давайте сюда, - продолжил Хагер. - Вместе дрались, вместе и лавры пожинать...

Площадь сильно вздрогнула. Хагер широко расставил ноги, но и так устоять было очень непросто. Он крепко сжимал в руках поводья своего скакуна и гэлы Руни. Животные беспокоились, топтались на месте, норовя сигануть прочь.

Оружия почти никто не убрал, либо держал под рукой. Взгляды сверлят засыпанную камнем площадь и прилегающие к ней руины домов. Уверенности, что вот-вот не появится еще какая-нибудь тварь, - нет.

Громкий треск родился на самом краю площади и двинулся по кругу, не приближаясь и не удаляясь от замерших в ожидании игроков. Прошло чуть больше минуты, пока трескучий звук не обежал весь круг и не вернулся к исходной точке. Родившийся следом каменный грохот, казалось, звучит внутри черепа.

-->
Вы находитесь под влиянием эффекта "Оглушение"
Скорость вашего передвижения снижена на 95%
-->

Хагер почувствовал, как дрогнул мир вокруг, как тело наливается непомерной тяжестью и в кожу впиваются острые ледяные когти. Ему понадобилось время, чтобы более-менее прийти в себя.

Развалины старинного поселения исчезли. Вокруг не

осталось ничего. Только круглый блин каменной площади и спутники, пребывающие в полубессознательном состоянии.

Что случилось?

Хагер осторожно выпустил поводья гэл. Животные вроде бы успокоились и более не пытались сбежать. Впрочем, куда бежать? Они летели. Стремительно поднимались, будто на лифте. Только нет ни стен, ни потолка. Один лишь пол.

Хагер медленно побрел к краю каменного блина, заглянул вниз. Плохо различимые очертания горных хребтов терялись в туманной дымке. Но достаточно даже такого вида, чтобы понять: высоту они успели набрать очень приличную. Упадешь - не останется и мокрого места.

Спутники постепенно приходили в себя, но разговоров почти не было. Слишком холодным и слишком злым стал ветер, протяжным ревом гудящий в ушах. Хагер вернулся к Руни, снял ее с гэлы, затем уселся на камень, обнял девушку, стараясь согреть. Холод пронизывал его самого до костей, так что же говорить о ловкачке, до сих пор не сменившей легкое платье на что-то более теплое.

Сколько продолжался полет, воин сказать не смог бы. Время для него тянулось невероятно медленно. Ему даже начало казаться, что их импровизированный лифт вовсе остановился. Лишь завывания ветра в ушах возвращали к реальности.

Наконец, скорость подъема начала падать, а вскоре каменный блин действительно остановился. Он, точно воздушный корабль, управляемый рукой искусного пилота, подплыл к краю идеально ровной площадки и замер.

- Мои ноги... - послышался скрежещущий голос Брандина.

Заклинатель пытался подняться с камня, но мог только нелепо дергаться, отчего становился похожим на неваляшку.

Хагер и сам встал с большим трудом. Все тело задеревенело, ноги почти не гнулись. Пришлось потратить несколько минут, прежде чем кровь снова разлилась по жилам, принеся с собой болезненные покалывания.

- Приехали, что ли? - Сарф неверными руками достал лук, наложил на заиндевевшую тетиву стрелу. - Стоп!.. - начал озираться по сторонам. - А где эти, троица гостей?

Хагер осмотрелся. Действительно, неожиданных союзников не было.

- Похоже, здесь каждый сам за себя, - сказал он. - Впускают только своих.

- Ага - каждому своя мученица, - сквозь стучащие зубы проговорил Брандин.

- Ладно, идем уже, - Арагна приплясывала на месте, не

переставая похлопывать себя руками по плечам.

- Идем-идем, - Хагер поднял Руни на руки, ступил на площадку, возле которой остановился "лифт". Гэлы последовали за ним.

Тишина. Не слышно даже звуков шагов. Краев площадки не видно - сливаются с бесконечностью бледного неба.

Воин помедлил, осторожно перенес вес тела с одной ноги на другую. Материал площадки по ощущениям не походил на камень - нечто шершавое, будто ступаешь по сильно прогоревшим доскам. Визуально же - гладкая поверхность, сходная с каменной.

- Есть кто дома?! - Брандин обогнал Хагера, буквально бегом вылетел на площадку.

- Заткнись... - процедил воин. Но заклинатель его, похоже, не слышал.

Что-то легкое, почти неощутимое, коснулось лица Хагера. Он поморщился, тряхнул головой, пытаясь избавиться от раздражающего ощущения. Касание исчезло, но не прошло и десятка секунд, как появилось снова. Будто в лесу уткнулся лицом в переплетение паутины.

Воин сделал несколько шагов, прежде чем понял, в чем дело: пепел! И тут пепел. Крупные, редкие хлопья нехотя кружились в воздухе.

"Откуда здесь пепел?" - промелькнуло в голове.

Хлопья падали почти вертикально. От ветра, студившего игроков на протяжении всего подъема, не осталось и малейшего дуновения.

Пепел сгущался. Но как-то странно, неравномерно: примерно в пяти шагах от сгрудившихся путников он уже валил сплошной стеной - и так со всех сторон. В центре же импровизированного круга падал по-прежнему неспешно.

- Кто вы?

Хагер даже вздрогнул. Голос звучал сразу отовсюду. Глубокий, сильный, точно гудок огромной трубы, разве что не столь оглушительный. Вторя голосу, по телу прошла волна вибрирующего воздуха. Воин помнил подобное ощущение: будто стоишь возле больших басовых колонок. А что, если обладатель голоса крикнет? Их же сметет к чертям собачьим.

- Мы пришли с миром, - выступил вперед Хагер. - Ищем Слепую мученицу. Нам нужна ее помощь.

Ему показалось, что в глубине бурлящей стены пепла показались очертания человека. Воин всмотрелся в серую завесу. Так и есть - человек. Не гигант, как можно было бы ожидать после всего пары услышанных слов.

- Помощь?

Трубность исчезла, но сила и глубина остались.

Она вышла из пепла. Маленькая, босая, в длинной рубахе до пят, с абсолютно белыми распущенными волосами. Девочка! Ей вряд ли больше десяти лет. Хагер ожидал увидеть морщинистую старуху или, на крайний случай, женщину. Но девочка... Неужели она и есть та, кто поможет им? Кто выжил в котле древней войны.

- Приветствую тебя, - Хагер склонил голову. - На нашу спутницу наложено проклятие. В храме Акморы мы не нашли помощи. Но были направлены в эти места. Та, кто зовется Слепой мученицей, в силах помочь нам. Больше никто. Так нам сказали в храме.

Девочка приблизилась - и воин смог рассмотреть ее лицо, изборожденное шрамами, оставшимися после страшных ожогов. Кожа натянута так, будто вот-вот лопнет. Красная, воспаленная, точно не зажила до сих пор. И нет глаз. Вместо них - пара чернеющих провалов.

Сомнений быть не может - они нашли Слепую мученицу.

- Поднеси ее ко мне, - девочка указала рукой перед собой.

Хагер опустил Руни к ее ногам, отступил на шаг.

Девочка встала на колени, коснулась груди ловкачки рукой.

- Я могу ей помочь...

Воин затаил дыхание. В словах Слепой мученицы слышалось явственное "но".

- Вы должны пообещать мне... - продолжила девочка.

- Да?..

- Уничтожьте Шестиглазых.

- Кто это? - вопрос вырвался сам собой.

- Сейчас это неважно. Обещайте.

Хагер обернулся на спутников. Сарф еле заметно кивнул.

- Обещаю, - проговорил воин.

-->

Вы получили новое задание "Вместе или врозь"

-->

Странно: ни малейших подробностей, ни даже намеков - куда идти, кого искать. Но сейчас на это плевать. Главное, чтобы мученица сняла проклятие!

Лицо девочки напряглось, если так вообще уместно сказать: кожа натянулась еще сильнее, начала бледнеть. Пепельное кольцо вздыбилось на много метров вверх. Слепая мученица затянула не то молитву, не то заклинание. Но в шуме бурлящего пепла слов не разобрать. Видимость упала почти до нуля. Даже стоя от Руни

в двух шагах, Хагер почти не видел ее. Тело девушки будто поблекло, растворилось в сером мареве. Воин попытался шагнуть к ловкачке, но будто в стеклянную стену уперся. Шаг в сторону - и снова стена. Невидимая, но непреодолимая.

От ладоней Слепой мученицы потянулись огненные нити. Извиваясь под порывами налетающего ветра, они медленно опускались к груди Руни. Хагер замер, кажется, даже перестал дышать. Наконец нити коснулись тела ловкачки - та выгнулась дугой и закричала. Закричала так громко, что ее вопль пронзил пепельный шум, вонзился воину в уши. Хагер рванулся снова. Он даже не пытался объяснить себе причину своего беспокойства. Просто не мог стоять в стороне. Но Руни продолжала кричать, а он беспомощно продолжал биться в прозрачную преграду. Казалось, руки ловкачки живут собственной жизнью: бьются в агонии, в то время как само тело замерло в одном положении.

Все закончилось внезапно. Исчезла прозрачная стена - и Хагер чуть было не рухнул на Руни и сидящую рядом с ней Слепую мученицу. Пепел опал, шум стих.

- Она исцелилась, - будто предвидя вопрос воина, проговорила девочка. - Пока еще очень слаба. Пусть отдохнет.

Хагер опустился рядом с Руни на колени, приподнял ее голову. На лице девушки играл небольшой румянец. Трещины на коже еще оставались, но затягивались буквально на глазах.

- Спасибо, - только и смог проговорить Хагер.

- Вы оплатите ее выздоровление, - Слепая мученица начала медленно отступать. - Вы обещали.

- Шестиглазые?

- Да.

- Кто это? Где их искать?

- Я не могу этого сказать, - в голосе девочки прозвучало сожаление.

- Тогда как мы сможем выполнить обещанное?

На лице Слепой мученицы появилось подобие улыбки.

- Вы встретите их. Обязательно встретите. А возможно, уже встречали. Держите глаза открытыми. Научитесь видеть сокрытое. Научитесь слышать потаенное. Не верьте всему, что вам говорят. Не верьте всему, что вам показывают.

Вокруг девочки закружился пепел.

- Потрошители опасны, - продолжила она, - но Шестиглазые куда опасней.

Ее голос удалялся, пока не превратился в еле различимый шепот.

- Уничтожьте их, или они уничтожат Форсвейм...

Она исчезла.

--->
Ваш уровень повысился. Текущее значение: 14
Вы получили одну единицу характеристик
Вы получили одну единицу умений
--->

Хагер поморщился. Голова работала плохо. Так сразу и не сообразишь, какое умение качать дальше. Максимальное значение имеет только "мельница", остальные же находятся в зачаточном состоянии. Что ж, пока что основные проблемы возникали только с боссами. Значит, и развивать следует умения, отвечающие за одиночные, но мощные атаки. А потому доступная единица перекочевала в "калечащий удар". Умение новое и неопробованное, но в будущем точно пригодится. Единица характеристик ушла в Телосложение.

Он перевел взгляд на Руни. Та все еще не пришла в себя, но чувствовала себя явно намного лучше. Что ж, значит, не напрасно тащились в эти горы.

- Смотрите!..

Воин поднял голову. Брандин успел отойти от группы на почтительное расстояние и теперь указывал куда-то за пределы площадки. Хагер поднялся, снова взял Руни на руки, направился к заклинателю. Увиденное на некоторое время лишило его дара речи.

- Край мира... - за спиной послышался голос Арагны.

С площадки открывался вид на пустоту. Сверкающую и утопающую в отблесках сияния, схожего с северным, но куда более сильным. Горные хребты и пики внезапно обрывались в никуда. Скорее всего, до самого обрыва от месте, где находились игроки, не менее десятка километров, а то и больше. Но даже с этого расстояния Край мира выглядел впечатляюще.

Хагера охватило чувство небывалой легкости. Он будто оторвался от земли, поднялся на не достижимую до того высоту (сам, безо всякого "лифта") - да так там и остался. Перед ним разворачивалась игра мириадов далеких звезд. Сверкающие точки гасли и зажигались снова, будто там, в невообразимых далях несуществующей вселенной, каждое мгновение умирали и рождались миры.

На его руках вздрогнула Руни. Хагер перевел взгляд на девушку. Ее глаза были открыты - ловкачка смотрела за Край мира.

- Привет, - проговорил воин. - Как чувствуешь себя?

- Замерзла, - одними губами прошептала Руни.

- Мы захватили твой мешок, - улыбнулся Хагер. - Твой наряд хорош, но легковат для этих мест. Надо переодеться.

- Долго я была... без сознания?

- Не очень. Это не важно. Главное, что все самое неприятное позади. Я очень рад, что ты вернулась.

Он осторожно притянул ее к себе и поцеловал. Руни не противилась. Поцелуй оказался живым и настоящим. Разве что губы девушки были все еще холодны. Только теперь воин по-настоящему понял, как боялся ее потерять.

Ловкачка вроде бы хотела что-то сказать, когда поцелуй прервался, но ее перебил появившийся рядом Сарф:

- Предлагаю нажраться в дрова. У нас есть деньги, имеем право немного передохнуть и по-настоящему отпраздновать удачное завершение дела. Хотя бы этого. А то все бегом-бегом. Так и удовольствие от игры может притупиться.

- Ты еще и удовольствие успеваешь получить? - удивился Брандин. - Мне казалось, мы только и делаем, что пытаемся выжить.

- Это же и весело, - пожал плечами лучник. Голос его звучал весьма серьезно.

- Я за пьянку и блэкджек с шлюхами! - веселость Арагны разбавила серьезность Сарфа. - Только с одним условием: Брандину не наливать!

- Как так?! - возмутился заклинатель.

- А чтобы утром не пришлось тебя снова вытаскивать из тюрьмы! Или еще откуда.

- Разберемся, - усмехнулся Хагер. - Но отдохнуть не помешает. Тут я полностью согласен.

Они постояли еще немного, наслаждаясь видом открывшегося их взглядом магокосмоса, а потом направились обратно, к каменной платформе "лифта".

- Надеюсь, эта штука все еще работает, - проговорил Брандин, осторожно ступая на платформу. - Спускаться своим ходом мне совсем не хочется.

Термины

Неигровой персонаж, непись (англ. Non-Player Character (NPC) - самостоятельный персонаж; неуправляемый игроком персонаж) - в компьютерных и настольных ролевых играх персонаж, управляемый программой

Респаун - в компьютерных играх повторяющееся появление какого-либо объекта или персонажа игрового мира, происходящее в определённой точке игрового пространства.

Моб (англ. Mob, сокращение от англ. mobile object, подвижный объект) - вид компьютерного персонажа (NPC). Основное предназначение моба - быть убитым игроком для набора опыта, денег или различных предметов.

Игрок, проходя различные задания, поднимает своего персонажа на более высокий уровень. Персонаж приобретает новые навыки и умения.

Слешер (англ. Slasher от англ. Slash - рубить, резать) или Чоппер (англ. Chopper, буквально рубилка, от англ. Chop - рубить) - особая разновидность компьютерных и видеоигр, специализирующаяся на холодном оружии.

Квест (калька с англ. Quest - "поиск, предмет поисков, поиск приключений").

Добровольцы из числа обычных будущих пользователей продукта, которым доступна предварительная версия продукта (так называемая бета-версия).

Читерство (от англ. to cheat - мошенничать) - жаргонный термин, применяемый преимущественно в контексте игр, чаще компьютерных или азартных. Означает применение недозволенных или нестандартных методов и приёмов, а также специальных технических средств для повышения эффективности игровых действий или облегчения игры.

Глюк - неправильная работа чего-либо.

В программировании баг (англ. bug - первичные значения: клоп, любое насекомое, вирус) - жаргонное слово, обычно обозначающее ошибку в программе или системе, которая выдает неожиданный или неправильный результат.

Здесь: **Гейм Мастер** - человек, контролирующий ход игры и обладающий правом вмешиваться в игровой процесс на аппаратном уровне.

Как правило, наивысший уровень сложности в игре.

Хиты, или хит пойнты (калька с англ. hit point) - числовой счётчик, отражающий физическое состояние или дееспособность персонажа, существа либо предмета.

От англ. (Experience) - опыт. Очки опыта получаемые за убийство моба, выполнение заданий. Очки опыта используются для изучения новых умений, их улучшения и т.д.

Заплатка, или патч (англ. patch - заплатка) - информация, предназначенная для автоматизированного внесения определённых изменений в компьютерные файлы.

Программное обеспечение (допустимо также произношение обеспечение) (ПО) - все или часть программ, процедур, правил и соответствующей документации системы обработки информации.

Айя Субботина
Максим Субботин
FORSVEJM
ПОЙМАННЫЕ ИГРОЙ